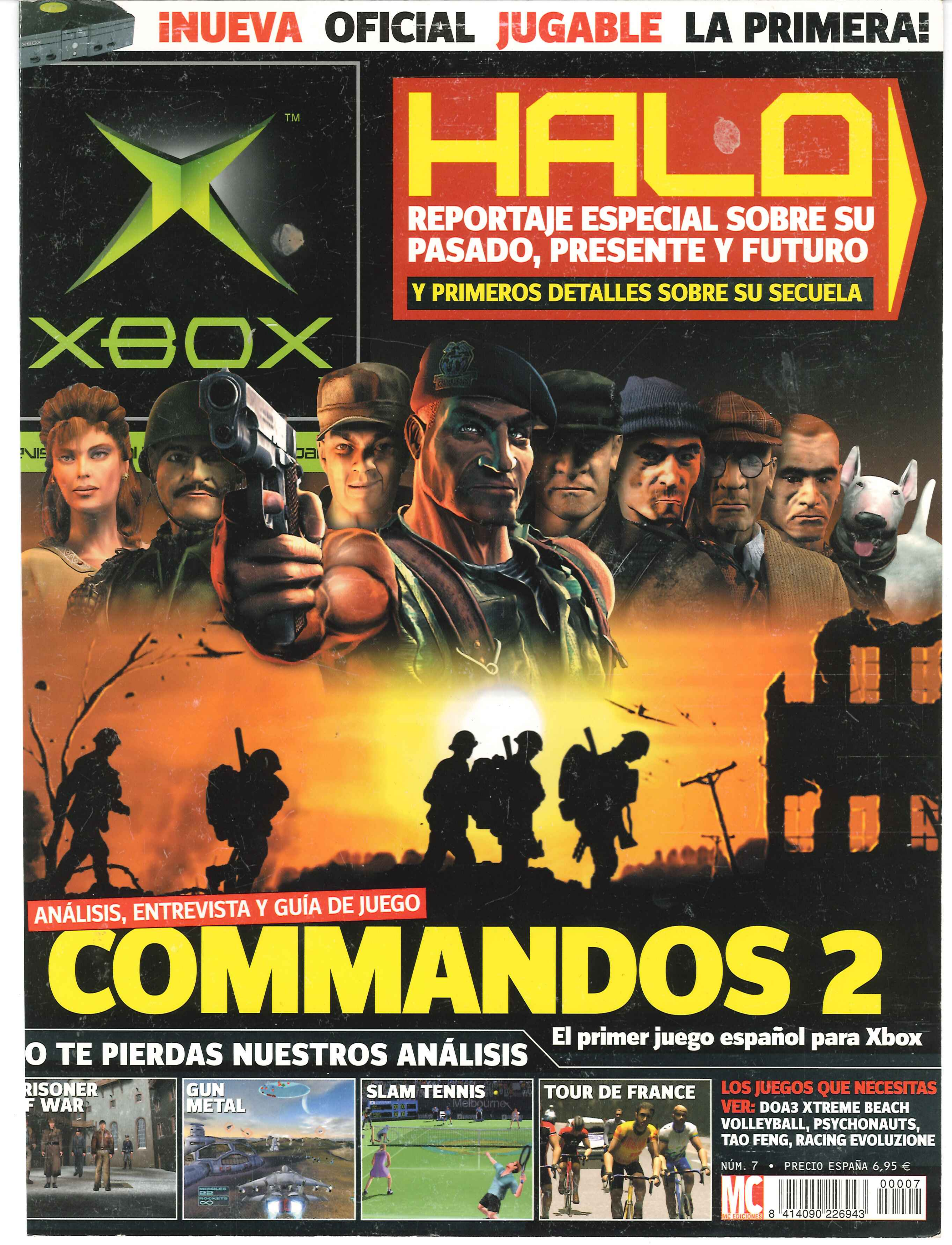
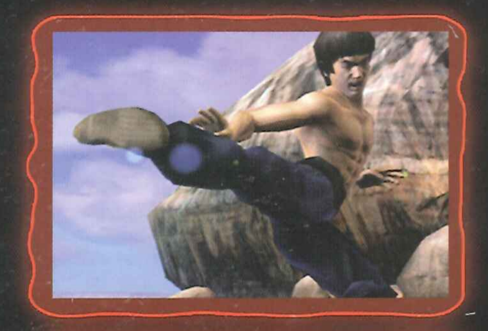


¡NUEVA OFICIAL JUGABLE LA PRIMERA!
XBOX
HALO
REPORTAJE ESPECIAL SOBRE SU PASADO, PRESENTE Y FUTURO
Y PRIMEROS DETALLES SOBRE SU SECUELA
ANÁLISIS, ENTREVISTA Y GUÍA DE JUEGO
COMMANDOS 2
El primer juego español para Xbox
O TE PIERDAS NUESTROS ANÁLISIS
RISONER F WAR
GUN METAL
SLAM TENNIS
TOUR DE FRANCE
LOS JUEGOS QUE NECESITAS
VER: DOA3 XTREME BEACH VOLLEYBALL, PSYCHONAUTS, TAO FENG, RACING EVOLUZIONE
NÚM. 7 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC
MC EDICIONES
8 414090 226943
00007

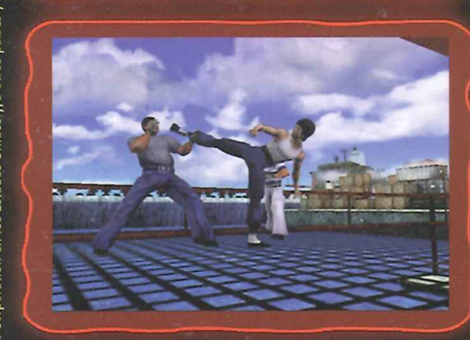


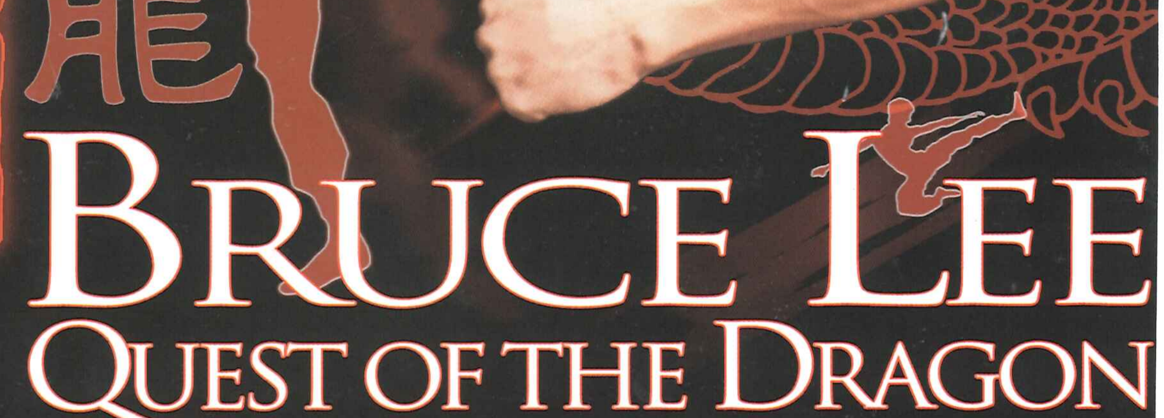
8 disciplinas, más de 100 movimientos a maestro.

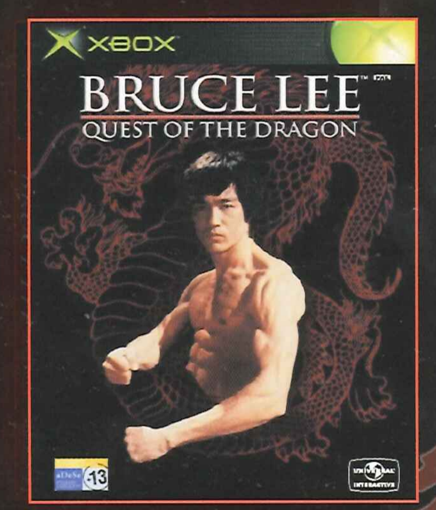
TU ÚNICO OBJETIVO... ¡CONVERTIRTE EN DRAGÓN!











* Por primera vez podrás luchar como el incomparable Bruce Lee.

* La tecnología utilizada para la captura de movimiento registra más de 100 movimientos del Jeet Kune Do de Bruce Lee.

* Diseñado exclusivamente para Xbox. Un juego de lucha que te hará pelear contra hordas de enemigos. Prepárate para un combate de proporciones épicas.

* Hasta 8 estilos diferentes, incluyendo: Jeet Kune Do, Thai Kwan Do, Shaolin Dragon, Kick Boxing, Kung Fu y más.

* Múltiples y efectivos oponentes con sistema de fijación de enemigo.

* Más de 30 enemigos con complejas rutinas de inteligencia artificial. Pueden rodearte y sorprenderte, ¡no te confíes!.

* Más de 30 niveles a través de 3 continentes en Hong Kong, Inglaterra y San Francisco.

www.universalinteractive.com/bruceleegames







* TOTALMENTE EN CASTELLANO
* A LA VENTA EL 30 DE AGOSTO



VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es



30 de septiembre de 2002

www.revistaoficialxbox.net

DIRECTOR EDICIÓN ESPAÑOLA:
JOSÉ EMILIO BARBERO
(xbox.mad@mcediciones.es)
ORENSE, 11 · 28020 MADRID
TEL: 91 417 04 83 · FAX: 91 417 05 33

JEFA DE REDACCIÓN: ROSA DELAMO
(xbox.bcn@mcediciones.es)
PASEO SAN GERVASIO, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 62

MAQUETACIÓN: CELIA MÍNGUEZ

FOTÓGRAFO: SEBASTIÁN ROMERO

COLABORADORES Y TRADUCTORES: ÀLEX VENTOSA, ANA FERNÁNDEZ, CARLES SIERRA, JOSÉ LUIS COTO, JOSÉ RAUL SOTOMAYOR, ALFREDO BIURRUN, RAÚL PÉREZ Y SABAS DELAMO.

CORRECCIÓN: EDUARD SALES

DIRECCIÓN EDITORIAL
EDITORA: SUSANA CADENA
GERENTE: JORDI FUERTES

PUBLICIDAD
DIRECTORA COMERCIAL: CARMEN RUIZ
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 61
PUBLICIDAD: JULIA LORENZO
(xbox.publicidad@mcediciones.es)
TEL: 91 417 05 11 · FAX: 91 417 05 18
PUBLICIDAD DE CONSUMO: Mª NIEVES JUANAS
Orense, 11 - 28020 Madrid
TEL: 91 417 04 87 · FAX: 91 417 05 04

SUSCRIPCIONES: MANUEL NÚÑEZ
(suscripciones@mcediciones.es)
TEL: 93 254 12 58 · FAX: 93 254 12 59

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
MC EDICIONES, S.A.
PASEO SAN GERVASIO, 16-20 · 08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 62

IMPRESIÓN: ROTOGRAPHIC-GIESA
TEL: 93 415 07 99 · FAX: 93 217 36 97
DEPÓSITO LEGAL: B-2430-02
IMPRESO EN ESPAÑA - PRINTED IN SPAIN

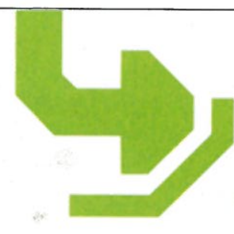
DISTRIBUCIÓN:
COEDIS S.L.: AVENIDA DE BARCELONA, 225
MOLÍNS DE REI, BARCELONA
COEDIS MADRID: POLÍGONO INDUSTRIAL
LAS FRONTERAS. C/ ALCORCÓN, 9
TORREJÓN DE ARDOZ, MADRID

MC EDICIONES **EDITA**
MC EDICIONES, S.A.
ADMINISTRACIÓN
PASEO SAN GERVASIO, 16-20 · 08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 63
www.mcediciones.es





El segundo asalto



TAL VEZ más de uno piense que transcurrido ya medio año desde la salida al mercado de Xbox, la consola de Microsoft ha desplegado ya todo su potencial y a partir de ahora sólo queda esperar que el crecimiento paulatino de sus ventas se estabilice y la plataforma adquiera una situación equilibrada dentro del panorama actual del mercado de las consolas.

Sin embargo, y a pesar de lo acontecido en los meses pasados, con momentos realmente agitados y llenos de noticias impactantes (con mención especial en este apartado para la bajada de precio de la consola), todo ello no ha sido sino una especie de entrenamiento, una puesta a punto para lo que está por llegar de aquí a final de año.

Y es que, si hiciésemos una analogía con un combate de boxeo, la consola de Microsoft ha disputado solamente el primer asalto de un combate que se presume largo y muy duro. En realidad, lo único que ha hecho Xbox hasta el momento es intercambiar algunos golpes de tanteo con sus adversarios, simplemente una toma de contacto previa al despliegue directo y frontal de las hostilidades.

Algo que, sin duda, va a llegar en lo que podríamos considerar como el segundo asalto de esta pelea incruenta, que se va a disputar de aquí a final de año, y que va a comprender un período de sustancial importancia para este sector: la campaña de Navidad. Una época crucial porque es el momento en que más juegos y consolas se venden durante todo el año.

Así que va a ser a partir de ahora cuando se pongan verdaderamente a prueba por primera vez las posibilidades reales de Xbox para competir en el mercado. También vamos a poder comprobar hasta qué punto es capaz Microsoft de utilizar sus reconocidos recursos para situar su consola como una de las triunfadoras de la presente campaña de Navidad, que a tenor de algunos estudios publicados recientemente se prevé como una de las más fructíferas de los últimos años.

¿Qué necesita Xbox para llegar a la recta de final de año con todos los «músculos» a punto para afrontar con garantías este envite? Pues en realidad muchas cosas: un buen márketing, una campaña de publicidad pensada no para ganar premios en festivales de publicidad, sino para atrapar a los potenciales compradores de Xbox y, sobre todo, juegos, muchos buenos juegos y, a ser posible, alguno capaz de tomar el relevo de *Halo* y convertirse en uno de esos títulos que logran por sí mismos que el público adquiera una consola.

No hace falta decir que estamos plenamente confiados en que todos estos factores se van a conjugar y el final de año va a marcar un punto y aparte en la trayectoria de Xbox. Aquí estaremos para contároslo...

José Emilio Barbero
Director



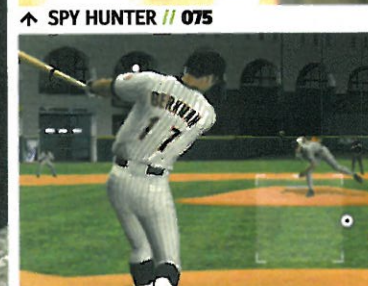
COMMANDOS 2

El videojuego español más vendido dentro y fuera de nuestras fronteras llega por fin a Xbox.

050

↑ GAUNTLET // 074

↑ SPY HUNTER // 075



↑ ALL STAR BASEBALL 2003 // 077

REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Sumario>07



PRISONER OF WAR

Escapa de varios campos de prisioneros de la Segunda Guerra Mundial.

058



GUN METAL

Aviones que se convierten en robots... O robots que se convierten en aviones.

064



PASADO, PRESENTE Y FUTURO DE HALO

Todo lo que necesitas saber sobre el exitoso juego de Bungie y su secuela.

032



DOA 3 XTREME BEACH VOLLEYBALL
Los creadores del mítico juego de lucha se van a la playa.
004



PSYCHONAUTS
Un grupo de héroes telepáticos con el poder de ver dentro de la mente humana.
006

SLAM TENNIS
Llega a Xbox el primer juego de este deporte. Los amantes del tenis ya no tienen excusa.
068



TAO FENG
Primeras imágenes de un juego de combate con muy buen aspecto.
008



TOUR DE FRANCE
El videojuego que te permitirá alargar toda la emoción vivida durante la carrera gala.
072

EXCLUSIVO XBOX

RACING EVOLUZIONE
Desde un estudio de desarrollo italiano llega un emocionante juego de carreras.
042

IMÁGENES EXCLUSIVAS

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

Vaya, vaya, aquí sí hay playa...

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **TECMO**
EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**
JUGADORES: **1-4**

EL SEGUNDO título *Dead or Alive* que su creador Tomonobu Itagaki anunció en la feria E3 hizo girar más de una cabeza cuando fue incluido en una película de demostración. Mostrado conjuntamente con *Panzer Dragoon Orta*, *Ninja Gaiden* y *Blinx*, *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* obtuvo una sonora aprobación por parte de una multitud apretujada.

Existe un plan secreto: tras haber ganado mucho dinero en el casino, el ostentoso luchador Zack que aparece en esta serie *Dead or Alive* (*DOA*) se compró una isla para tenerlo todo preparado con vistas al cuarto torneo *DOA*. Se envían invitaciones tan sólo a mujeres, y para algo más que para la competición inaugural de la isla de Zack.

«Todavía nos hallamos en las primeras fases del desarrollo, pero puedo asegurarte que será divertido. He jugado partidos de voleibol, pero *DOAX* va a ser algo completamente distinto, nos comentó Itagaki en una entrevista en exclusiva. «Nos estamos centrando en la respuesta del juego y en su interactividad». Itagaki añadió que «los jugadores eligen uno de los ocho personajes, visitan una isla y pasan unos días en ella. Si lo deseas, puedes cancelar tu estancia en la isla, pero fundamentalmente se trata de la historia de tu visita».

En esta entrega encontrarás a todas las chicas de los juegos *DOA* anteriores, más una nueva integrante del reparto que se esconde bajo las sinuosas curvas de Lisa, una jugadora norteamericana profesional de voleibol que aparecerá también en los futuros *beat'em-ups* de *DOA*.

«Se me ocurrió la idea mientras trabajaba en *DOA2*», nos dijo Itagaki. «Por aquel entonces, había una tendencia en los juegos de lucha de ofrecer varios minijuegos y habíamos tenido muchas solicitudes de los entusiastas de *DOA* en el sentido de que hiciéramos lo mismo. Pero yo repliqué que «esto es un juego de lucha y aquí no se incluyen minijuegos». Ésta era nuestra política en 2000», asegura Itagaki. Se trata de una política que no obliga a los juegos de Tecmo que no son de combate, ya que al mismo tiempo que voleibol podrás disfrutar con un minijuego de *DOA3* y echar un vistazo al trailer de *Ninja Gaiden*.

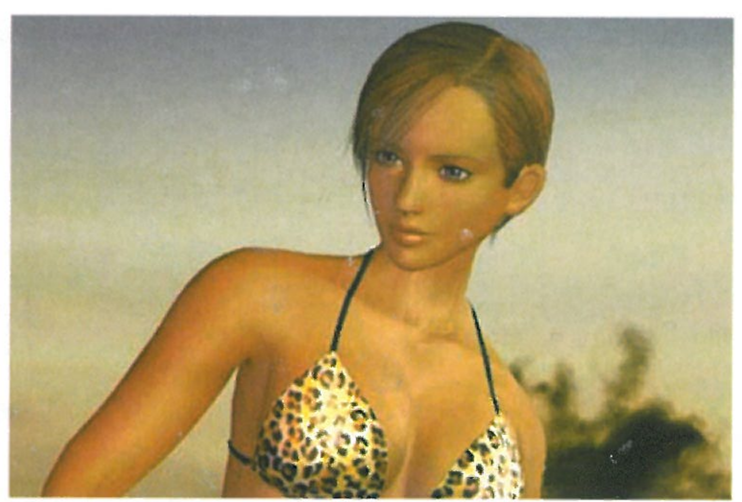
También aparece un casino repleto de juegos para apostar basados en temas de *DOA*. Así podrás encontrar máquinas tragaperras, la actuación salvadora de un vigilante de la playa, una competición de baile y un concurso de belleza. Empieza a disfrutar ya del juego...

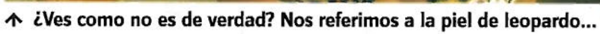
↑ Un gran tiro de Hitomi, aunque Tina ya está preparada para meter un tapón.



↑ Lisa, la chica nueva, mira a su mamá en la última fila de las graderías.







↑ ¿Ves como no es de verdad? Nos referimos a la piel de leopardo...



↑ El concurso «¿Quién utiliza el mejor desodorante?» fue muy igualado.

INFORMACIÓN ADICIONAL

SER REAL

Itagaki consideró muchas alternativas antes de desarrollar otro juego de lucha, pero lo que no quería en absoluto era hacer un *beat'em-up* de medio pelo tan sólo por el gusto de crear una secuela. «Creo que algunos desarrolladores intentan incluir otros elementos en los juegos de lucha, en vez de intentar efectuar progresos de verdad. Puede que den la sensación de «novedad» pero no puede decirse que hagan nada nuevo. Quise mantener *DOA2* y *DOA3* como juegos de lucha puros y quisiera enfatizar que en el caso de *DOA4* mantendremos este enfoque «puro» y de «progreso». Si me veo obligado a hacer un juego con características tales como los minijuegos, dejaré de hacerlos», asegura Itagaki.



↑ Las chicas en acción (de izquierda a derecha): Ayane, una Hitomi saltarina, Lisa y Tina.

PORQUE LO VALEN

CUANDO se está jugando a voleibol de playa, no queda otro remedio que ponerse lo más guapa posible, una regla que, tal como puedes apreciar en las capturas de pantalla, estas chicas cumplen al pie de la letra. Hay más de 100 trajes de baño para ojear y más de 50 accesorios para comprar con lo que se gana. Entre ellos encontraremos de todo, desde crema bronceadora hasta gafas de sol. Y antes de que lo preguntes, no, no hay ningún desnudo escondido...



↑ Bronceador para proteger la piel del sol.



↑ Algunos de los complementos *hiper-mega-fashion*.

PSYCHONAUTS

Refréscate la mente con juegos psicológicos

↑ Un nuevo día, un nuevo cerebro que invadir.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **DOUBLE FINE**

DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**

FECHA DE LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2003**

MULTIJUGADOR: **1**

IMAGINA CÓMO sería poder ver el interior de tu mente. Vamos, piénsalo. Te encontrarías con tus propios demonios personales, echarías un vistazo a la cuenta de tu banco de memoria y verías en general cómo vive tu mitad interior.

Los psiconautas, un grupo de elite de héroes telepáticos, poseen el poder de ver dentro de la mente humana. Son émpatas que cabalgan sobre las ondas de pensamiento de otros con sus dotes psíquicas de telepatía, levitación y predicción, utilizando dichas habilidades para desbaratar los planes de supervillanos desde dentro.

Hay un campamento de verano psíquico donde se educa y prepara a jóvenes promesas para que sus poderes de clarividencia se usen de forma sensata como parte de la fuerza de los psiconautas.

Raz, uno de esos precoces estudiantes, se ha topado con una trama de secuestro relacionada con el rapto de niños telepáticos y el robo de sus cerebros. Si logra frustrar esta ruin maquinación y entregar al misterioso cabecilla, Raz se habrá ganado bastante respeto como para convertirse en un psiconauta hecho y derecho, un superhéroe psíquico.

Ésta es una de las premisas más interesantes para un juego de plataformas que no hemos encontrado en mucho tiempo. Para echar por tierra los designios de los malvados, Raz va a tener que sumergirse en las mentes de una serie de personajes dementes para llegar al fondo del asunto, usando un abanico cada vez mayor de facultades psíquicas, desde la telequinesis a la piroquinesis.

Para viajar por los recovecos mentales de estos sospechosos hará falta una mezcla de dichas aptitudes y destreza, resolviendo enigmas y abordando acertijos con tus peculiares poderes, y friendo demonios de pesadilla con tu rayo psíquico.

A cargo de Tim Schaefer (véase el recuadro *Al Tim-ón*), el creativo responsable de aventuras de PC como *Grim Fandango* y *Sam and Max*, *Psychonauts* se perfila como un surrealista festival de imaginación de absorbente argumento al que habrá que tener un tercer ojo bien abierto. O al menos eso es lo que parece en *nuestras* mentes.



↑ Los poderes piroquinéticos arrasan unos arbustos.



AL TIM-ÓN

TIM SCHAEFER es famoso por su trabajo en algunas de las mejores aventuras para PC de todos los tiempos. *Grim Fandango, Day Of The Tentacle, Sam & Max, Full Throttle* y *The Secret Of Monkey Island* son recordados con cariño por lo desbordante de su colorido, humor, inventiva y originalidad. A nivel gráfico, *Psychonauts* promete seguir cimentando la reputación de Schaefer, con su mezcla caprichosa de estrambótico terror *kitsch* de los años sesenta y, entre otras cosas, animación de la vieja escuela con plastilina, mezcla plasmada al estilo de un retorcido cuento de hadas de corte Hermanos Grimm. Cabrá esperar abundantes diseños de personajes vibrantes y estrafalarios, del tipo de los que dejan en nada tus peores pesadillas.



↑ En el espacio interior de una mente ajena no hay nadie que te dé un empujoncito...



↑ ¿Quién podría vivir en una mente así?

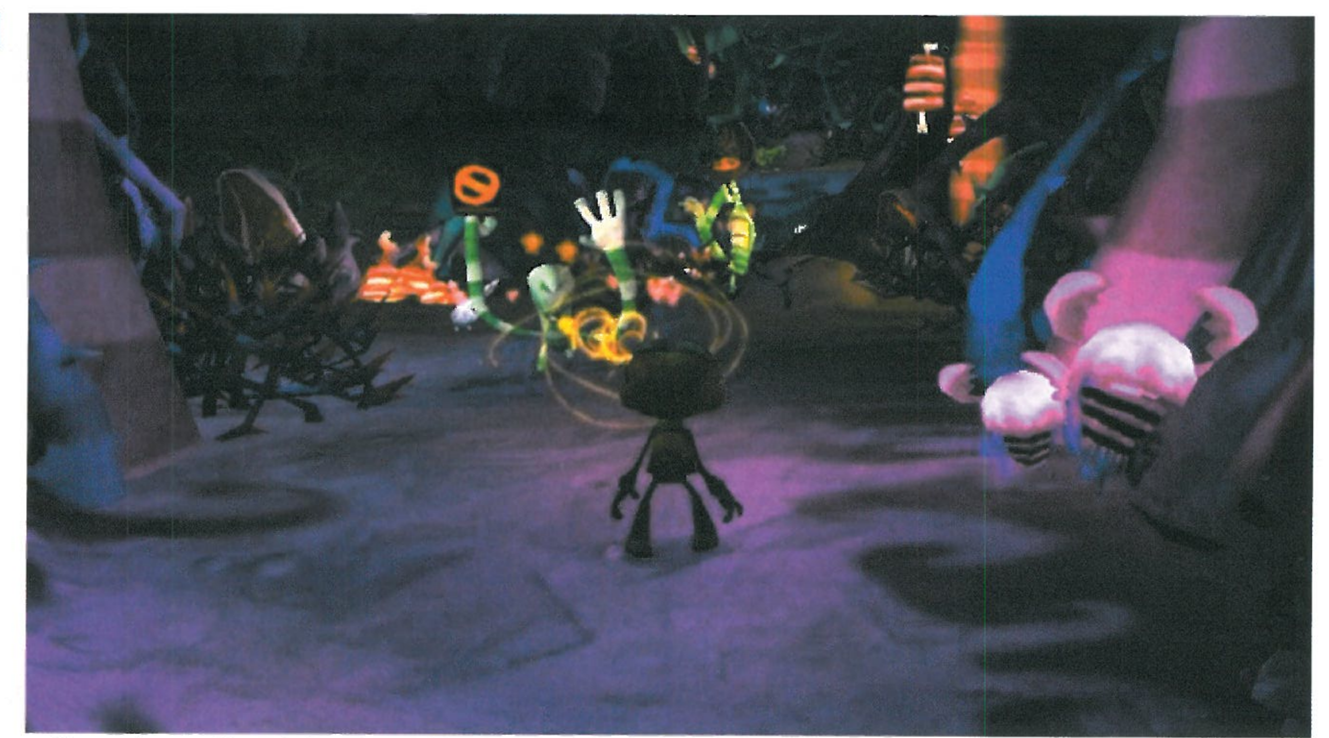


↑ La levitación es sólo una de las muchas acciones plataformeras.

INFORMACIÓN ADICIONAL

>> CURIOSA-MENTE

Se está dedicando un gran esfuerzo a elaborar *Psychonauts* como una experiencia que se vea y suene como una película de Disney. La animación manual debería otorgar a cada personaje una esencia única y, junto con una nutrida selección de efectos de sonido, dará como resultado una vívida experiencia para los jugadores en su enfrentamiento con las manías y pensamientos de villanos y lunáticos. Sigmund Freud nunca lo tuvo tan fácil...



↑ Cárgate a los pesadillescos bichos a lo *Bitelchús* con tu descarga mental.

IMÁGENES EXCLUSIVAS

TAO FENG: FIST OF THE LOTUS

Tendrás que demostrar tus habilidades para la lucha

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **STUDIO GIGANTE**
EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **2003**
JUGADORES: **1-2**

TAO FENG fue mostrado tan sólo a un selecto y reducido grupo de participantes en la feria E3, entre las cuales la Revista Oficial Xbox Edición Española estaba presente. Y lo primero que observamos en este juego fue la atención que se ha dedicado a los efectos especiales. Sólo por esto, éste tiene que ser uno de los juegos de combate con mejor aspecto de todos cuantos se hallan en fase de desarrollo. «El hecho de desarrollar este juego de forma exclusiva para Xbox nos ha permitido hacer un uso intensivo del hardware», nos comentó John Tobias, jefe de proyecto. «Se trata de una ventaja increíble ya que si lo hubiéramos desarrollado para múltiples plataformas nos hubiéramos visto obligados a ceñirnos a las limitaciones de los otros sistemas. En cambio, podemos centrar nuestros esfuerzos en las características específicas de Xbox».

Esto ha hecho posible que el desarrollador Studio Gigante haya creado modelos de personajes dotados con 15.000 polígonos y escenarios de combate interactivos que resultan impresionantes, manteniendo al mismo tiempo una tasa de 60 fotogramas por segundo.

«Queríamos que al jugador le resultara difícil detectar el más mínimo teselado poligonal en nuestros modelos. Tienen un aspecto real, sin bordes cuadrados ni puntiagudos, con independencia absoluta de lo cercana que se coloque la cámara para enfocarlos», añadió Tobias.

Tobias y su equipo sabían que tenían que sacar una cosa distinta para poder sobresalir. «Éramos conscientes de lo mucho que esperan los jugadores del género de combate, y quisimos introducir elementos nuevos sin romper con toda la mecánica fundamental de los juegos de combate clásicos. Y lo hemos logrado.» Además, el jefe de proyecto *Tao Feng* añadió que «con los daños progresivos se podrá contemplar como los personajes se pegan palizas de varias formas distintas. Durante la lucha se podrán ver cortes, arañazos, desgarros y roturas de vestimentas».

«Podrás aprovecharte de los fondos para saltar de un lado a otro de las paredes con la ayuda de una pértiga», añadió el productor Richard Tsao. «Los jugadores pueden destrozar a sus oponentes utilizando objetos, infligiendo mucho más daño y aumentando la probabilidad de provocar la rotura de las extremidades», prosiguió Tsao. «Y al haber introducido algunos conceptos nuevos en nuestro sistema combinado, podemos crear una profundidad que permitirá a los jugadores expertos creer que han alcanzado el nivel de maestría absoluta», concluyó el productor.

↑ Vale la pena conocer algunos movimientos por ver los efectos que producen.



↑ Primera regla: atiza a tu oponente hasta que empiece a maldecir.

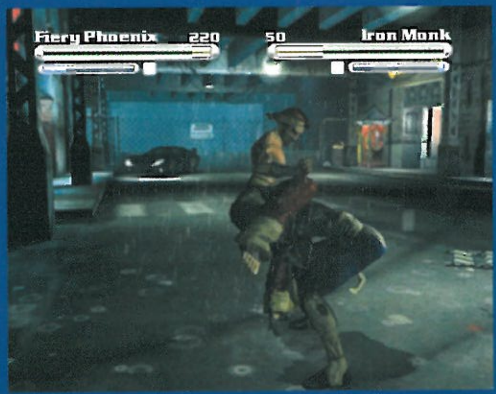


DETRÁS DE UN NOMBRE

PUEDE QUE el título *Tao Feng: Fist of Lotus* parezca impresionante, pero ¿qué significa? Según el jefe de proyecto John Tobias, el origen de Tao Feng es chino. «Tao» se traduce por «energía universal», mientras que «Feng» simplemente significa «viento». El concepto de viento de la energía universal les resulta enormemente familiar a muchos de los integrantes de la redacción de esta revista, especialmente cuando se acerca el día de cierre, cuando el Red Bull y las pizzas llenas de especias ayudan a hacer más soportables las largas noches...



Un golpe de gracia en las costillas.



Los efectos son bastante buenos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

UN RETO EN CUANTO A ESTILO

El juego final incluirá 12 personajes, cada uno con su propio estilo de lucha. Studio Gigante se ha tomado la molestia de capturar más de 1.200 secuencias de animación distintas para que estuvieran representados una amplia variedad de estilos de lucha. Algunos utilizan artes tradicionales, como el Shaolin Wushu y el Praying Mantis. Otros hacen uso de combinaciones de estilos que se avienen mejor con el aspecto y personalidad de cada personaje en particular.


Demostración de que cuanto mayores son, pegan con más dureza.



Propina un golpe mortal lanzándote sobre tu oponente.



Los personajes sangrarán en todos los combates.



¡COMIENZA A AHORRAR YA!

Prepárate para lo que se avecina de aquí a final de año...

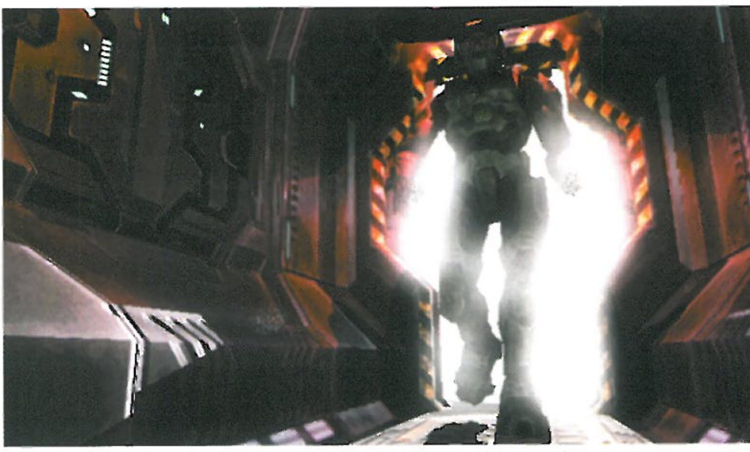


APENAS SEIS meses después de su lanzamiento en el mercado europeo, Xbox está alcanzando ya unas cifras de ventas más que significativas, tanto de hardware como de software. Las últimas cifras que se han conocido así lo avalan. Como prueba, mencionar que Microsoft ha desvelado que ya se han vendido cerca de 4 millones de consolas Xbox en todo el mundo. Además, otra buena noticia es que, a parte de *Halo*, otros dos juegos han alcanzado una cifra superior al millón de unidades vendidas: *Dead or Alive 3* y *Project Gotham Racing*. Otros datos ciertamente significativos son el incremento cercano al 131% que se ha producido en la venta de consolas Xbox en el mercado americano. De momento, todavía no hay confirmación oficial sobre este punto pero en una reciente conferencia celebrada por Activision se desveló que en Europa podría haber ya más de medio millón de Xbox vendidas. Y por último, cabe destacar la reciente apertura de nuevas fronteras para la consola de Microsoft, que ha irrumpido con fuerza en los mercados de Corea, Hong Kong, México, Nueva Zelanda, Singapur y Taiwan.

Y con todo, la cosa no ha hecho más que empezar, y por eso te recomendamos que empieces a ahorrar, bien para comprarte la consola si todavía no lo has hecho, o bien para hacer acopio de tantos juegos como puedas de la larga lista de novedades que se avecinan. Y es que está previsto que antes de que acabe el año habrá un catálogo de más de 200 juegos para Xbox... y qué juegos. Estamos hablando de bombazos del calibre de *Splinter Cell*, *Blinx* o *Panzer Dragon Orta*, entre otros.

Una vez pasada la tradicional sequía de lanzamientos característica del período veraniego, las estanterías de las tiendas se van a llenar de un montón de nuevos juegos que van a cubrir la mayor parte de los géneros, desde la acción a la estrategia pasando por los deportes, la simulación o el RPG. Lo dicho, comienza a ahorrar... que luego no digas que te coge desprevenido la avalancha de nuevos lanzamientos. Y ya sabes que quien avisa no es traidor.







↑ El Jefe Maestro volverá a vivir mil y una aventuras en *Halo 2.*

¡VUELVEN!

Primeras imágenes de *Halo 2* y *Project Gotham Racing 2*



DURANTE LA CELEBRACIÓN a primeros de agosto del evento Microsoft X02 en Estados Unidos, la compañía americana desveló las primeras capturas de pantalla de dos de los próximos bombazos que llegarán a nuestras consolas Xbox. Se trata de *Halo 2* y *Project Gotham Racing 2*, o lo que es lo mismo, el regreso de dos de los juegos más populares editados hasta el momento para la consola de Microsoft, que han vendido en ambos casos más de un millón de unidades en todo el mundo.

Halo 2, que será de nuevo desarrollado por el equipo de Bungie, contará con la inclusión de un nuevo motor gráfico, más vehículos y armas, y por supuesto, con la inevitable aparición del Jefe Maestro y de las fuerzas del Pacto. También habrá nuevas razas de enemigos, pero Bungie no ha querido concretar nada al respecto.

Por su parte, *Project Gotham Racing 2*, que también será desarrollado por Bizarre Creations, ofrecerá como grandes novedades un nuevo sistema de puntuación, nuevas formas de ganar kudos, nuevos coches (hasta más de 50) y circuitos en nuevas ciudades, como Hong Kong o Edimburgo.

Ambos juegos podrían ser comercializados entre finales de 2003 y principios de 2004. Obviamente harán uso del servicio *Xbox Live* explotando así al máximo las posibilidades del juego *on-line*.



↑ *Project Gotham Racing 2.*

VUELVE EL FÚTBOL

Codemasters publicará *Manager de Liga 2003* en octubre



UNO DE LOS mejores juegos de gestión futbolística del mercado, *Manager de Liga*, de Codemasters, está próximo a desembarcar en nuestras consolas Xbox. Como muchos de vosotros ya sabréis, en este tipo de juegos lo importante no es disputar partidos, sino ponernos al frente de un equipo y controlar por completo su actividad: gestión económica, fichajes, decisiones tácticas...

Lo mejor de todo es que el juego saldrá completamente traducido y doblado al castellano y que cuenta con la licencia de la LFP, lo que garantiza que los datos de los equipos españoles estarán incluidos y debidamente actualizados.



↑ Las estadísticas vuelven a ser tu mejor aliado.

INFOGRAMES ANUNCIA

DRIVER 3

Reflections prepara la tercera entrega de la exitosa serie



LA SAGA DRIVER es una de las más conocidas y prestigiosas del género de los juegos de conducción. Por si fuera poco, las dos primeras entregas aportaron un toque de distinción que luego fue seguido por otros muchos títulos: una línea argumental y la estructura del juego basada en misiones que sólo podían ser culminadas tras completar ciertos objetivos.

Reflections, el estudio responsable de dar forma a esta serie, ya se ha puesto manos a la obra con la tercera parte de *Driver*, que será editada el año que viene y que llegará por vez primera a Xbox.

Breves

CUESTIÓN DE HONOR

Aunque todavía no existe una confirmación oficial, la Revista Oficial Xbox Edición Española ha podido saber que *Medal of Honor* llegará próximamente a Xbox. En concreto, será por el mes de octubre o noviembre cuando los usuarios de Xbox ya podremos disfrutar de una versión de *Medal Of Honor: Frontline*, el mismo juego editado para PS2.

MATRIX, MÁS CERCA

El primero de los juegos en los que Shiny Entertainment está trabajando sobre la licencia Matrix podría ser editado en Estados Unidos durante el mes de mayo del año próximo. De esta forma, el lanzamiento del juego coincidiría con la segunda entrega de la saga cinematográfica, que ha sido bautizada como *The Matrix Reloaded*.

MÁS HUESOS ROTOS

El espectacular y escalofriante juego de lucha *UFC Tapout* va a contar en un breve plazo de tiempo con una secuela. Así que podemos afirmar que la avalancha de golpes tremebundos y huesos crujientes todavía no ha terminado. Es muy posible que el juego sea también distribuido por Ubi Soft.

SIGUE EL CONFLICTO

Cuando la publicación del juego de estrategia bélica por equipos *Conflict: Desert Storm* es ya inminente en nuestro país (no te pierdas el disco de demos de este mes), SCi -sus editores- acaban de anunciar que han llegado a un acuerdo con sus creadores, Pivotal Games, para el desarrollo de dos secuelas del juego. Estas dos secuelas aparecerán bajo los nombres de *Desert Sabre* y *Missing Presumed Dead*.



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
SEPTIEMBRE	TIMESPLITTERS 2	FREE RADICAL	EIDOS
	ELDER SCROLLS 3	BETHESDA SOFTWORKS	UBISOFT
	EGGO MANIA	KEMCO	KEMCO
	DEATHROW	SOUTHEND INTERACTIVE	UBISOFT
	MYST III EXILE	PRESTO STUDIOS	UBISOFT
	KELLY SLATER'S PRO SURFER	TREYARCH	ACTIVISION
	STREET HOOPS	PARADOX	ACTIVISION
	BATTLE ENGINE AQUILA	LOST TOYS	INFOGRAMES
	YAGER	YAGER	THQ
	KENGO	LIGHTWEIGHT	UBISOFT
	LARGO WINCH	UBISOFT	UBISOFT
	SHADOW OF MEMORIES	KONAMI	KONAMI
	BALDUR'S GATE	SNOWBLIND	VIRGIN
	WHACKED	PRESTO STUDIOS	MICROSOFT
	STEEL BATTALION	CAPCOM	CAPCOM
	CONFLICT: DESERT STORM	PIVOTAL	SCI
	WWF: RAW IS WAR	ANCHOR	THQ
	LOONS	WARTHOG	INFOGRAMES
	FURIOUS KARTING	BABYLON	INFOGRAMES
	COLIN MCRAE RALLY 3	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	SHINING LORE	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	PHANTOM CRASH	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	TOXIC GRIND	TBA	THQ
	CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER	HITMAKER	SEGA
	SPLASHDOWN	RAINBOW STUDIOS	INFOGRAMES
	BLADE II	MUCKY FOOT	ACTIVISION
	DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL	TECMO	MICROSOFT
OCTUBRE	TOEJAM AND EARL 3	VISUAL CONCEPTS	SEGA
	HITMAN 2	IO INTERACTIVE	EIDOS
	TOM CLANCY'S GHOST RECON	RED STORM	UBISOFT
	RACE OF CHAMPIONS	CLIMAX	ACTIVISION
	ZAPPER	BLITZ GAMES	INFOGRAMES
	SUPERMAN: MAN OF STEEL	CIRCUS FREAK STUDIOS	INFOGRAMES
	MONOPOLY PARTY	TBC	INFOGRAMES
	TERMINATOR: FATE OF DAWN	PARADIGM	INFOGRAMES
	TOCA RACE DRIVER	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	LOOSE CANNON	DIGITAL ANVIL	UBISOFT
	VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM
	BRUCE LEE	RONIN ENTERTAINMENT	UNIVERSAL
	MIDTOWN MADNESS 3	DIGITAL ILLUSIONS	MICROSOFT
	QUANTUM REDSHIFT	CURLY MONSTERS	MICROSOFT
	TUROK: EVOLUTION	ACCLAIM	ACCLAIM
	SNEAKERS	MEDIAVISION	MICROSOFT
	SOUL CALIBUR 2	NAMCO	NAMCO
	MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	MIDWAY
	MALICE: KAT'S TALE	ARGONAUT	VIVENDI
	KUNG FU CHAOS	JUST ADD MONSTERS	MICROSOFT
	MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER	WARTHOG	EA
	THE THING	COMPART.	UNIVERSAL
	HOTD3	WOW	SEGA
	PANZER DRAGOON ORTA	SMILEBIT	SEGA
	RISK	TBC	INFOGRAMES
	SILENT HILL 2: INNER FEARS	KONAMI	KONAMI
	JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	EA	EA
NOVIEMBRE	TOTAL IMMERSION RACING	RAZORWORKS	EMPIRE INTERACTIVE
	METAL GEAR SOLID 2	KONAMI	KONAMI
	BATMAN: DARK TOMORROW	KEMCO	KEMCO
	ROCKY	RAGE	RAGE
	MOTO X	KONAMI	KONAMI
	FROGGER CLASSIC	KONAMI	KONAMI
	X-MEN: NEXT DIMENSION	PARADOX	ACTIVISION
	JEDI KNIGHT 2: OUTCAST	LUCASARTS	ACTIVISION
	TRANS WORLD SNOWBOARDING	HOUSEMARQUE	INFOGRAMES
	MICRO MACHINES	INFOGRAMES SHEFFIELD	INFOGRAMES
	TONY HAWK'S PRO SKATER 4	NEVERSOFT	ACTIVISION
	UNREAL CHAMPIONSHIP	DIGITAL EXTREMES	INFOGRAMES
	LORD OF THE RINGS	WXP	UNIVERSAL INT.
	BRUTE FORCE	DIGITAL ANVIL	MICROSOFT
	INDIANA JONES	THE COLLECTIVE	LUCASARTS
	MINORITY REPORT	TREYARCH	ACTIVISION

Estas fechas están sujetas a cambios

LOS MÁS VENDIDOS



Hunter: The Reckoning ha irrumpido con fuerza en nuestra lista y ha entrado directamente al primer lugar de la clasificación. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.

1. HUNTER: THE RECKONING
EDITOR: INTERPLAY DESARROLLADOR: HIGH VOLTAGE
Ayuda a los cuatro cazadores a limpiar la ciudad de zombis.

2. HALO
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BUNGIE**
El juego insignia de Xbox y uno de los mejores *shooters* jamás realizados.

3. MOTOGP
EDITOR: **THQ** DESARROLLADOR:**CLIMAX BRIGHTON**
Toda la emoción del Mundial de motociclismo en el sillón de tu casa.

4. DEAD or ALIVE 3
EDITOR: **TECMO** DESARROLLADOR: **TEAM NINJA**
Juegos de lucha hay muchos, pero ninguno así de bueno y espectacular.

5. PROJECT GOTHAM RACING
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BIZARRE CREATIONS**
¿Quién puede resistirse a ponerse al volante de coches que parecen reales?

6. SPIDER-MAN: THE MOVIE
EDITOR: **ACTIVISION** DESARROLLADOR: **TREYARCH**
¡El Hombre Araña contra el Duende Verde y los Siniestros Segundones!

7. GUN METAL
EDITOR: **RAGE** DESARROLLADOR: **RAGE**
Robots gigantes, la última línea de defensa en las guerras del futuro.

8. 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO
EDITOR: **EA** DESARROLLADOR: **ELECTRONIC ARTS**
No te pierdas la primera incursión del Agente 007 en Xbox.

9. INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2
EDITOR: KONAMI DESARROLLADOR: KONAMI
Si te gusta el fútbol prueba este título divertido y diferente.

10. RALLISPORT CHALLENGE
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **DIGITAL ILLUSIONS**
Calidad y realismo a partes iguales, y con toda la emoción de este deporte.

ESTADÍSTICAS XBOX

¿Qué *RPG* esperas que aparezca en Xbox con más ganas?



LEYENDA

Project Ego	61,14 %
Knights of the Old Republic	17,47 %
Star Wars Galaxies	11,79 %
Phantasy Star Online	9,17 %

¿Cuál de estos *shooters* por equipos prefieres?



LEYENDA

Operation Flashpoint	48,08 %
Ghost Recon	36,54 %
Team SAS	15,38 %

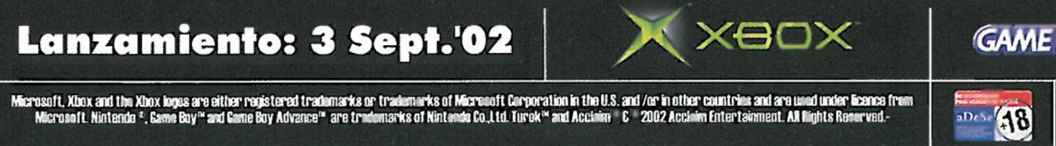
Si quieres participar en nuestras estadísticas, visita nuestra página Web: www.revistaoficialxbox.net

Oyen tu respiración,
huelen tu adrenalina
pero sobre todo...
...sienten tu pánico

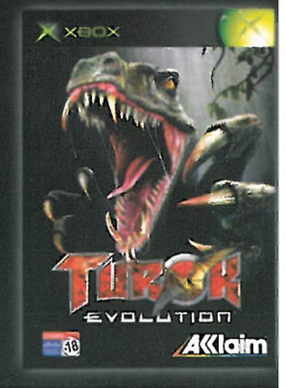
CONTROLA TU MIEDO



Lanzamiento: 3 Sept.'02



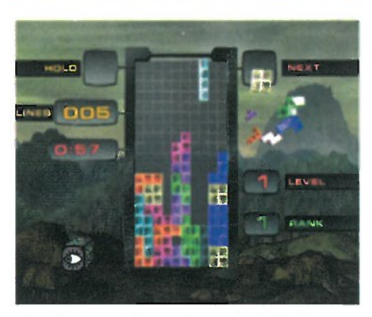




TETRIS WORLDS

El puzzle por antonomasia llega a Xbox

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **BLUE PLANET**
EDITOR: **TQHQ**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**



«Jaque mate en tres movimientos.»



TE PONES a jugar. Luego tarareas la melodía. Después, al cabo de cien horas o así, empiezas a tener pesadillas en las que los diminutos bloques empiezan a aparecer en formas raras e inesperadas. Como el reversi y el ajedrez, *Tetris* es uno de esos juegos sencillos y a la vez complejos, simples pero muy absorbentes. Es el único videojuego al que tu padre, tu madre o incluso tu abuela, pueden haber jugado. En esta nueva generación de consolas no es raro ver títulos antiguos puestos al día para volver a dar guerra. *Tetris Worlds* lleva la palabra «clásico» escrita en la cara.

El juego te sitúa en un universo en el que se juega a Tetris de diferentes formas y en seis planetas distintos. Podrás poner a prueba tus habilidades en las versiones más populares del juego, o bien en nuevas variaciones como «Hot-Line Tetris», «Cascade Tetris» y «Fusion Tetris».

Las opciones multijugador permiten participar a hasta cuatro jugadores, bien a pantalla partida o incluso mediante *Xbox Live*, para comprobar quién es el más rápido en librarse de esos molestos bloques. Y aunque el *quid* del juego seguirá siendo en esencia el mismo, puedes contar con que los fondos evolucionen y se transformen conforme se vaya agotando el tiempo. Henk Rogers, uno de los desarrolladores de Blue Planet, lo resume en pocas palabras: «*Tetris Worlds* brinda a los entusiastas de la serie clásica una forma nueva y emocionante de experimentar *Tetris*». Que así sea, pues.

PORCENTAJE

COMPLETO



Con un *Tetris* para Xbox es imposible no preguntarse...



...si lleva o no al límite las posibilidades de la consola.



Si metes la pata y los monstruos empiezan a zamparse gente... huye en el helicóptero.


Las famosas puertas en plan *King Kong*.

JURASSIC PARK: PROJECT GENESIS

Primera regla: vallas entre dinosaurios y visitantes

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **BLUE TONGUE SOFTWARE**
EDITOR: **UNIVERSAL INTERACTIVE**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**



TRAS TRES intentos de crear un parque jurásico, el Dr. John Hammond demostró ser bastante negado en lo de la seguridad. Película tras película, veíamos a monstruos recién «desextinguidos» reírse de cerrojos y zarandajas. El público exclamaba: «Yo lo haría mejor». Ahora, con *Jurassic Park: Project Genesis* las palabras se van a convertir en realidad.

Project Genesis ofrece dos estilos de jugabilidad bastante diferentes. Puedes crear el parque temático sobre dinosaurios que Hammond siempre quiso, o bien meterte por ahí y abrirte camino a través de 12 misiones contra fuerzas carnívoras de la naturaleza generadas por ordenador.

La vertiente del juego sobre la construcción del mundo te permite dar forma a tu isla de una manera similar a *Theme Park* y *Sim City*. Precio de admisión, distribución del parque, configuración de atracciones e incluso ubicación de los sanitarios. Todo está bajo tu control para maximizar el disfrute del visitante. Incluso controlas a tus dinosaurios mediante compuestos químicos preparados en el laboratorio veterinario. Eso sí, no te pases con los niveles de hormonas... Algunas de la atracciones con bichos pueden ser dolorosas si les echas demasiada testosterona.

PORCENTAJE

COMPLETO



KUNG FU CHAOS

Combate cómico dotado con un toque interactivo

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: JUST ADD MONSTERS
DISTRIBUIDOR: MICROSOFT
FECHA DE LANZAMIENTO: OCTUBRE 2002

MUCHOS DE los *beat'em-ups* de perfil elevado actuales ponen todo su empeño en incluir fondos con los cuales los personajes pueden interactuar. Y a pesar de que *Dead or Alive 3*, de Tecmo, ya va un poco por este camino, no tiene demasiadas implicaciones por lo que respecta al juego. Es cierto que las rocas se desintegran y que las ventanas quedan hechas añicos cuando alguien tira a los jugadores a través de ellas, pero esta situación casi nunca supone una ventaja estratégica.

Pero todo esto cambia cuando entras en *Kung Fu Chaos*, de *Add Just* Monsters (JAM). Tras haber efectuado una prueba muy por encima del título durante la celebración de la feria E3 2002 en mayo, no nos queda ninguna duda de que este cómico *slap-'em-around* sitúa los «entornos interactivos» a un nivel jamás visto. Cada uno de los seis niveles, basados en temas de películas, rebosa animación a base de movimientos rápidos y entornos evolutivos que provocarán que tus ojos lloren de tanto reír.

El nivel con el que jugamos tenía un notable aspecto *Jurassic Park*, con cuatro únicos personajes que se lo pasaban bomba dándose bofetones entre ellos mientras intentaban evitar los zarpazos de un T-Rex poderoso. No hay nada como coger a un oponente y lanzarlo contra la barriga de la bestia con vistas a obtener puntos adicionales y divertirse de lo lindo. Y para añadir una dimensión extra, los jugadores podrán lanzar imprecaciones verbales para humillar a los contrarios.

PORCENTAJE


COMPLETO



Lucha callejera entre cuatro jugadores.

Prueba los ataques especiales.



Este barco se hunde bajo tus pies mientras luchas.

LA SAL DE LA VIDA

JAM INTENTA crear un juego dotado con muy diversos modos de juego. Aparte de ofrecerte una mecánica profunda de juego, basada en la combinación de una multitud de diferentes aspectos, podrás entretenerte alterando las reglas de juego, desahogarte jugando con varios minijuegos, configurar los modos de juego en equipo e intentar desbloquear todas las características escondidas. *Kung Fu Chaos* debería entretenerte durante un largo período de tiempo.



Cada personaje tiene su propio y exclusivo estilo «Kung-Fu».



Super Smash Bros nos robó el corazón



Apostamos a que la ninja ganará.



↑ El jefe del tercer nivel en todo su pesado esplendor. Apunta a la cabeza.

↑ Ahí tendrás que acelerar para no dártela.



↑ Suelta todo lo que tengas contra este acorazado.

PANZER DRAGOON ORTA

¿Una bestia alada que escupe misiles rastreadores? Aún se han quedado cortos con las Oes

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: SMILEBIT
EDITOR: SEGA
FECHA DE LANZAMIENTO: OCTUBRE 2002



AL FIN le hemos puesto la zarpa encima a una versión preliminar del prometedor *shooter* «sobre rieles» de Sega, y ni un día antes de tiempo. En multitud de páginas Web han corrido atractivas imágenes del juego posteriores a las que se mostraron en la feria E3. Pero únicamente ahora, tras haber jugado repetidamente a dos niveles, estamos en disposición de confirmar lo que tan sólo sospechábamos. Sí: es espléndido.

En la fase inicial, City In The Storm, la heroína escapa de una ciudad en lo alto de un precipicio sometida al ataque de las fuerzas imperiales. No sólo es una oportunidad para que repela la invasión con su nuevo amigo dragón, sino también una ocasión para que los de Smilebit demuestren que se han convertido en los expertos de los efectos especiales del mundo Xbox.

Reflectores, fuegos y faros cruzan brillantes el cielo nocturno, y una tormenta de proporciones bíblicas se desata mientras dragones y columnas de naves imperiales hacen trizas la ciudad. Añade a eso múltiples rayos rastreadores de plasma procedentes de tu propio dragón y el resultado es hermoso, justo lo que uno espera de Smilebit tras otras beldades gráficas como *JSRF* y *Gun Valkyrie.*

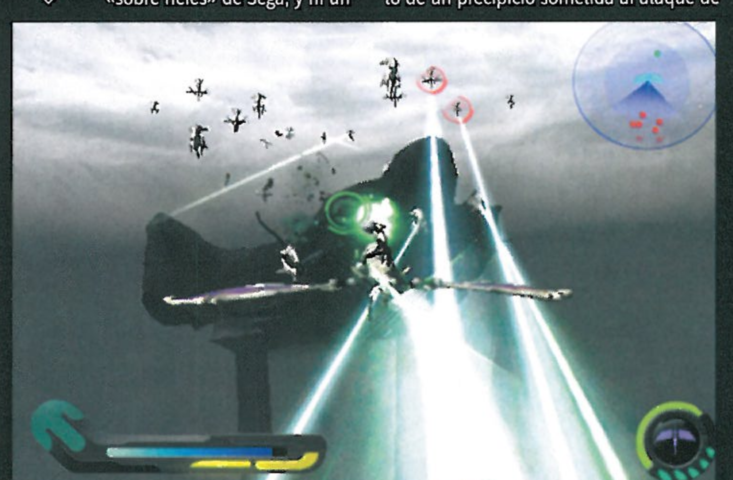
En todo el transcurso del tercer y árido nivel desértico de «The Fallen Ground» hay una densa tormenta de arena igual de impresionante. Todo da vueltas como un mini campo de asteroides.

Hacia la mitad de este nivel conocerás a Morbo, amistoso miembro de una tribu, que monta en dragón y te guiará a través de los antiguos sistemas de seguridad. Es, en esencia, un hombre de apoyo para el resto del nivel que te aconseja y respalda y al que hay que rescatar cuando la cosa se pone peliaguda. Es algo muy parecido al juego *Starfox*, de SNES y N64, y celebramos que Smilebit incorpore nuevos elementos al esquema de *Panzer* aparte del lavado de cara de siguiente generación.

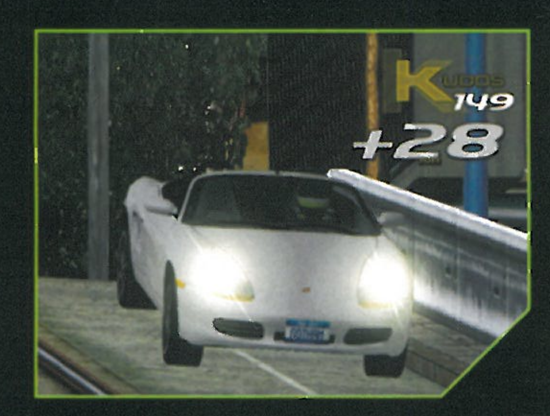
Entre otras mejoras se incluye la posibilidad de acelerar o frenar, lo cual te permite bordear a tus enemigos. Y en cualquier momento puedes transformar a tu dragón en diversos tipos. En la versión que probamos había tres. Uno era un dragón rechoncho y achaparrado de gran aceleración y con un rayo rastreador, pero sin misiles con los que fijar un blanco. El segundo cuenta con unos ataques de tremenda potencia, como el «Berserker Special», pero es tan maniobrable como un zepelín. Por último, estaba el inevitable dragón compensado, que todo lo hace bien pero no destaca en nada.

Con un espectacular fondo orquestal y unos mareantes niveles repletos de acción cinematográfica, *PDO* se perfila como una recreación de lo más fiel a su parentela. Pese a parecer un genuino título de Xbox, sigue teniendo la nariz de papá. ¿Resistirá la jugabilidad el paso del tiempo, y añadirá Smilebit suficientes cosas nuevas para evitar que no parezca más que una antigualla maquillada? Averígualo aquí, y pronto.





↑ Vigila tu espalda, algunos enemigos te atacarán por la retaguardia.







NO HAY ESTILO,
NO HAY PUNTOS.



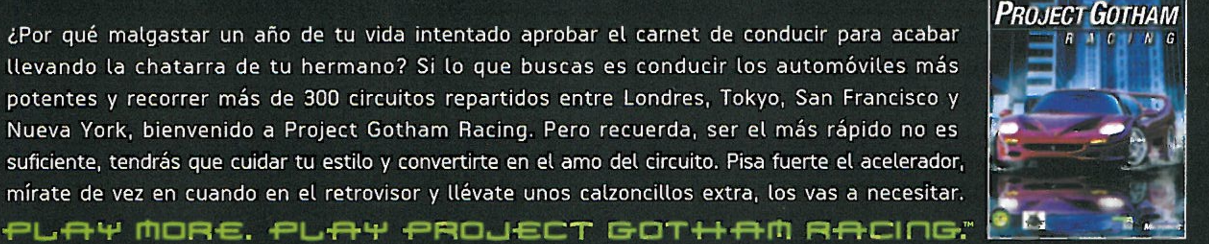












www.xbox.com/es/projectgotham



DEFENDER

El clásico arcade retro vuelve a surcar los cielos

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **SEVEN STUDIOS**
EDITOR: **MIDWAY**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**

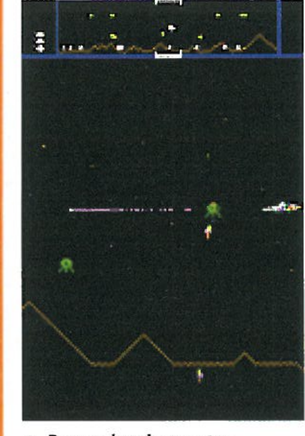
MIDWAY sabe cuándo tiene algo bueno entre manos y, aunque el nombre *Defender* ha permanecido muchos años en silencio, la compañía siempre ha tenido en la recámara un *remake*. Pero casi veinte años después de que el clásico de las recreativas se labrara un nombre, los desarrolladores Seven Studios (quienes también trabajan en *Legion: The Legend of Excalibur*) se han fijado como objetivo devolvernos a la época dorada de las máquinas de salón.

Considerado como uno de los juegos más rentables en la historia de Midway, esta recreación lleva por primera vez el frenético *shoot-'em-up* al mundo de las 3D. Si bien la estética es sin duda del siglo XXI, el objetivo es más o menos el mismo de siempre, ya que a los jugadores les toca una vez más proteger a la humanidad de una devastadora invasión alienígena.

Como piloto de un Defender, puedes elegir más naves que nunca. La jugabilidad también varía, presentando una mezcla de varios cometidos que van desde misiones de búsqueda y destrucción a objetivos más humanitarios en plan «Rescata a los buenos». Cuantos más humanos salves, más oportunidades tendrás de potenciar las naves con varios *power-ups*, como armas avanzadas, mejoras en el motor y escudos.

Y el *remake* también trae consigo nuevos modos de cooperación junto con un modo de campaña para un solo jugador. Sólo con que tenga una dificultad parecida a la del original, es probable que vayas a necesitar la ayuda de un amigo.

PORCENTAJE
COMPLETO


Recuerdos de nuestra juventud.

BATALLITAS DE AYER

POR SI a los fanáticos más acérrimos les costaba digerir este *remake* tipo Hollywood, Midway les guarda una sorpresa. Sí, en el juego se ha incluido el arcade original completo, de modo que puedes regresar a los ochenta y volver a salvar a la humanidad. En un esplendoroso 2D.


Los *aliens* aún atacan a gente...


...y aún intentan llevársela...


...pero, viva, tú aún te los cargas.


Los entornos 3D harán más difícil detectar aparatos no identificados.



Como cabía esperar, el nivel de realismo en la tercera entrega de McRae es infinitamente superior.



Manteniendo ocupados a los mecánicos.


Los modos de repetición son muy buenos.

COLIN MCRAE RALLY 3

Se avecina la mejor versión del revolucionario juego de rallies

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: CODEMASTERS
EDITOR: CODEMASTERS
FECHA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

TRAS HABER invertido un tiempo precioso en la tan esperada tercera versión de *Colin McRae Rally*, no nos queda ninguna duda de que Codemasters ha vuelto a encontrar un filón. Como cabía esperar, las mejoras gráficas respecto a las versiones anteriores para PlayStation lo convierten en un juego 10 veces superior, pero hemos descubierto que en *Colin McRae 3* hay muchas más cosas además de gráficos muy atractivos.

Esta vez trata más del propio personaje. A pesar de que hay un inicio rápido que te sitúa como si fueras uno de los diversos corredores importantes de rallies, el modo «Carrera arcade» (tú contra tres oponentes sobre la pista) ha sido desechado en favor de un modo «Carrera» que te urge para que sitúes a Colin McRae en lo más alto del podio de ganadores dentro de los tres años de contrato.

La operativa resulta más sólida que la accesible al instante, pero con un comportamiento ligeramente arcade, al estilo de *RalliSport Challenge*. Pero lo que más nos asombró fueron los detalles del interior del coche ya que las escobillas del limpiaparabrisas tuvieron que hacer horas extras para salir airosas de la tormenta de lluvia y nieve que nos azotaba, y que incidía de forma distinta dependiendo de la dirección del viento del sentido de la marcha en el que conducíamos. Estos son, sin duda, el tipo de detalles que nos gusta encontrar.





En el inicio de cada fase puedes lucir coche nuevo.



La vista desde el interior del coche es de lo mejorcto.

Ahora con puerta solar opcional.



CONDUCE Y DESTROZA

EL MODELO de daños en *Colin McRae Rally 3* te permite destrozar prácticamente cualquier parte del coche. Aunque en algunas de las carreras más complicadas te verás obligado a no hacerlo. Hemos sufrido puertas que se caen, parachoques que salen disparados e incluso chispas que se desprenden de la carrocería. De modo que tres hurras por los mecánicos de Ford que lo arreglarán todo, para que tan sólo tengas que preocuparte de llegar el primero.



HAY COSAS DIFICILES DE CREER.

como llevárte una XBOX y el juego Project Gotham por sólo

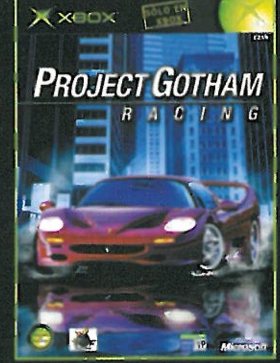
299€.



www.xbox.com/es/projectgothamracing



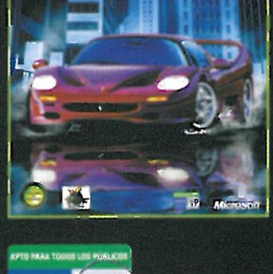








Promoción valida del 1 al 30 de septiembre.







TOTALMENTE EN CASTELLANO



Microsoft

PLAY MORE, PLAY XBOX

www.xbox.com/es



↑ ¿Os podéis juntar más para ahorrar balas?



↑ Dinosaurio bueno = dinosaurio muerto.



↑ Nuestro arsenal es variado y demoledor.



↑ Si lo mato bien me dan las dos orejas...



↑ Las escenas de vuelo son espectaculares.



↑ La mía es más grande que la tuya (el arma).

TUROK EVOLUTION

El cazador de dinosaurios debuta en Xbox

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: ACCLAIM ST. AUSTIN
EDITOR: ACCLAIM
FECHA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2002



EVOLUTION ES LA quinta entrega de una serie inusual dentro del campo de las consolas. Inusual por tratarse de un *shooter* en primera persona, género que ha necesitado esperar a la tecnología de las consolas de última generación para ganarse el favor del público. Y, cómo no, por su longevidad: cinco títulos. Se dice pronto.

La serie siempre había sido patrimonio de Nintendo (con alguna ocasional conversión) y ahora se presenta también bajo la bandera de Microsoft. Así, *Evolution* es una «precuela» ya que Acclaim retrocede a la vida previa del personaje, antes de convertirse en Turok, para contar como Tal'Set, miembro de la tribu india Saquin, cae junto a su enemigo el Capitán Tobias Bruckner, por una puerta dimensional a la Tierra Perdida. Un mundo en el que los dinosaurios perviven, entre otras sorpresas.

Nada fuera de lo habitual, pero con la virtud de presentarlo de una forma que lo aleja enteramente de episodios precedentes. La versión beta que ha llegado a la redacción de la Revista Oficial Xbox Edición Española presenta un mundo de juego dotado de una sorprendente viveza, en el que no existe ni una brizna de niebla que dé un respiro a la máquina. Con una vegetación que, aunque un poco deslucida cuando queda en primer término, otorga una particular apariencia al juego: entorpece la vista, sirve para ocultarse y se mece al viento o al paso de las criaturas cuando no es arrasada por un triceratops furioso. Los entornos, en líneas generales, son destructibles y aparecen profusamente habitados para recordar al jugador donde se encuentra. Multitud de razas animales (unas agresivas y otras no, algunas actúan en manada y otras se mueven en solitario...) a las que conviene no perder de vista ya que nunca sabes como van a reaccionar. Pese a todo, el verdadero enemigo es Lord Tyrannus, amo de las hordas reptilianas.

En la tradición del juego, Tal'Set contará con un amplio arsenal de armas de fuego que no tiene demasiado que ver con la tradición india y sí con el gore. Una de las mayores sorpresas la constituyen las secuencias de vuelo, a lomos de un Pteranodon. La mecánica clásica de control en los FPS funciona estupendamente bajo el mando de Xbox y, desgraciadamente, el modo multijugador aún no se encontraba disponible en la versión recibida. Una pena, dado que éste ha sido siempre uno de los puntos fuertes del juego. *Turok Evolution* promete, sobre todo si tenemos en cuenta su convincente recreación del mundo de juego. En breve sabremos si *Turok* remata tan bien como en la secuencia de introducción.



↑ Así se rodó *Caminando entre dinosaurios*...

NACIDO EN LOS 50

AUNQUE LOS jugadores han tenido que esperar a este *Evolution* para conocer de primera mano los orígenes de *Turok*, lo cierto es que esa historia ya había sido contada... en los años cincuenta. El indio cazador de dinosaurios nació para el público en la serie *Four Color Comics*, publicada por Western/Gold Key. *Turok* gustó y poco después inició su andadura con cabecera propia, *Turok Son of Stone*, escrita por Paul S. Newman y dibujada por Rex Maxon. La serie duraría 25 años hasta su cierre en 1982.

Acclaim comenzaría a hacer uso de la licencia en 1997. *Turok: Dinosaur Hunter*, *Turok 2: Seeds of Evil*, *Turok 3: Shadow of Oblivion* y *Turok: Blood Rages*. Todos los títulos fueron inicialmente publicados para N64, aunque luego se llevarían a cabo algunas conversiones.



Cuando los dragones dominan el mundo, no es fácil mantener un césped perfecto.


Aplasta a los dragones con tanques.


Cabrá esperar unas bonitas hogueras.

REIGN OF FIRE

¿Dragones en el metro? Bueno, un aire cargado sí que hay...

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: KUJI ENTERTAINMENT

EDITOR: BAM! ENTERTAINMENT

FECHA DE LANZAMIENTO: OCTUBRE 2002



REIGN OF FIRE se basa en la inminente película homónima en la que un dragón que dormía profundamente es despertado por unas obras de ampliación del metro londinense. Como puedes esperar, el Sr. Dragón se mosquea. Lo que quizá no esperes es que su letargo se ha multiplicado por un millón, con lo cual los suyos dominan ahora el planeta.

«Hemos llevado la premisa básica del filme al juego», nos contó el productor Mark Washbrook. «En las misiones de los humanos, eres un luchador de la resistencia, empezando en una plaza fuerte de Norfolk para luego unirte a las tropas irregulares de Van Zan en Dover. Al final debes enfrentarte al mayor de los conflictos, el padre de todos los dragones, en Londres. En las misiones de los dragones juegas a la inversa, haciendo estragos y provocando el caos en tu pugna por eliminar a los humanos de la faz de la tierra», prosiguió Washbrook.

La película tiene un marcado tono postapocalíptico y presenta abundantes efectos de fuego. Si Kuju quería que el juego tuviera tan buena pinta como la película, los efectos de fuego tenían que hacerse bien. «Para recrear la forma como el fuego se propaga en la vida real, desarrollamos un sistema único de fuego reactivo –explicó Washbrook–. Gracias a esta tecnología pionera, cada objeto del juego es inflamable. Cada uno tiene su propio punto de ignición, su velocidad de combustión y la capacidad de prender fuego a objetos cercanos. En esencia, el fuego «está vivo» y se mueve de un objeto a otro, recalentando su entorno mientras arde. Por ejemplo, el fuego de un pequeño cultivo que hayas dejado sin atender se extenderá con rapidez, envolviéndolo todo a su paso, desde humanos hasta ganado y armamento», concluyó Washbrook.




¿Tiene esto aire acondicionado?

ALLÁ TE LAS COMPONGAS

DADO QUE Kuju quería llevar el motor al límite, la opción multijugador era la víctima más obvia y acabó desechándose. «La tecnología que hay detrás del juego se optimizó demasiado para que éste fuera lo más impresionante posible –dijo Washbrook–. Así que todo se quema, pero por desgracia no puedes achicharrar a tus amigos.»


Ojalá no sea un tanque de gasolina. ¡Ja, ja!

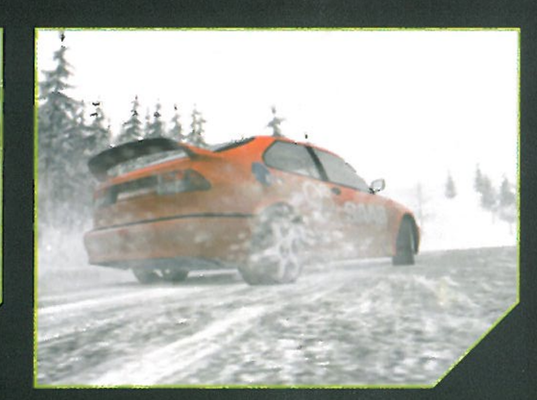

¿Una lagartija alada? Caliente, caliente...















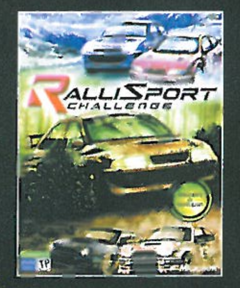
CONDUCE POR DONDE TE DÉ LA GANA.







Controlar un coche a más de 240 Km/h no es difícil. Lo complicado es hacerlo sobre el barro, bajo la lluvia, sobre hielo, con otros coches pisándote los talones, esquivando gente, animales, árboles, contrarreloj, contra tus amigos, contra tus enemigos, contra ti mismo. Si no puedes con todo, no te apures, cada vez que te estrelles serás recompensado con un bonito golpe en la carrocería, así todos podrán ver lo malo que eres. Al fin y al cabo, eso es lo que pasa cuando conduces por donde te da la gana.



www.xbox.com/es/rallisport

PLAY MORE. PLAY RALLISPORT CHALLENGE.



TOTALMENTE EN CASTELLANO

CARTAS

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección:

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona

TRADUCCIONES EN XBOX

En el número 3 de la revista Ignacio Feu comentó que cualquier título que fabrique Microsoft va a estar traducido al castellano: ¿Cómo explicar la total falta de traducción de *Spiderman*? Otra cuestión: el usuario español ya «disfrutó» de la prodigiosa falta de traducción del juego *Shenmue II* (Dreamcast), sin duda un gran título para aprender el idioma nipón. ¿Qué pasará con la versión Xbox? Ojalá sigan el ejemplo de *Metal Gear 1*, en Psone, o del magnífico *Halo* en Xbox. Antes de acabar, me gustaría saber si la compañía Capcom está trabajando en la producción de algún juego para mi consola. Gracias por estar ahí. Hacéis un gran trabajo y la revista está sumamente bien estructurada.

FJ. Gallego (Tarragona)

De momento no tenemos confirmación oficial sobre la traducción de *Shenmue II* en Xbox, pero es lo más probable al ser un título importante distribuido por Microsoft. En el caso de *Spiderman: The movie*, la traducción no sería responsabilidad de Microsoft ya que la distribuidora nacional en este caso es otra. Al menos tenemos más niveles, un mejorado entorno gráfico y las voces originales, no todo son malas noticias. En cuanto a Capcom, tiene en preparación varios títulos para Xbox como son *Dino Crisis 3, Marvel Vs. Capcom 2 o Steel Batallion*.

POTENCIAL DE LA CONSOLA

Primero me gustaría felicitaros por vuestra revista. En segundo lugar me gustaría haceros una pregunta: he observado que en ciertos juegos cuando hay escenas en espacios abiertos con un nivel de detalle alto o cuando la pantalla se llena de personajes hay una ralentización alarmante. ¿A qué se debe esta circunstancia: a que los juegos están mal programados o a que Xbox no da más de sí?

Froilán (correo electrónico)

Es posible que si los programadores dispusieran de todo el tiempo del mundo a la hora de lanzar un juego (como los de Duke Nukem Forever), esas ralentizaciones pasaran a la historia. En ocasiones, a la hora de finalizar el desarrollo de un juego se tienen que tomar algunas decisiones difíciles. Además, la fecha de salida ejerce una enorme presión sobre las compañías y por eso hay algunos juegos con un motor sin la optimización correcta. No debes preocuparte por el potencial de Xbox a la hora de mover polígonos o escenas de gran carga gráfica ya que aún estamos en los inicios y puedes apostar a que los límites de la consola tardarán mucho tiempo en ser alcanzados.



PREGUNTAS DESDE SEVILLA

Hola, soy un chico de Sevilla que tiene una Xbox , dos mandos, dos juegos y dos magníficos ejemplares de vuestra revista. Me gustaría haceros algunas preguntas y algunas peticiones: ¿Se sabe algo de la segunda parte de *Halo*? ¿Qué mando no oficial es el más adecuado para comprar?¿Cuándo saldrá el juego de *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*?¿Estará en inglés?

Rubén Pérez, Sevilla (correo electrónico)

Como ya habrás podido leer, el año que viene podrás jugar a la segunda entrega de *Halo*. En cuanto a mandos no oficiales, prueba con los de Thustmaster o Logitech, también sería buena idea pedir las opiniones de otros jugadores en nuestro foro www.revistaoficialxbox.net. Por lo que respecta a *DOA Xtreme*, está previsto para el último trimestre de este año, al menos en Estados Unidos, aunque de momento no sabemos la fecha de lanzamiento en España. Cuando se empiece a comercializar, seguramente estará traducido al castellano.

LIBROS Y VIDEOJUEGOS

En un número de la Revista Oficial Xbox Edición Española dijisteis que iban a editar libros basados en juegos de Xbox, y que el primero sería *Halo*. Querría saber cuándo se empezará a comercializar el libro en España, de qué editorial y dónde puedo conseguirlo, gracias.

Trino Ortuo Oltra (correo electrónico)

Los libros que nos comentas aún no han sido lanzados en España, así que de momento tendrás que conformarte con poder conseguir las ediciones en inglés. Si te interesan puedes encontrarlas en varias páginas Web como puede ser www.amazon.com o esperar a que alguna editorial se decida a comercializarlos en España.

LA VERDAD ESTA AHÍ FUERA

Hola, ¿se sabe para cuándo va a salir *Tekki*, cuál será su precio aproximado, si será multijugador y si el mando sigue en desarrollo? Otra cosa, me he «pulido» *Halo*, modo «Normal» y «Legendario», ¿se sabe algo de la segunda parte? Si tuviese ideas sobre un guión para la segunda parte ¿dónde debería enviarlas?

Tengo otra duda: quiero poner música en un CD junto con imágenes para que vayan cambiando y necesito saber qué herramientas necesito para hacer un CD como el vuestro y que funcione en Xbox. Otra pregunta: ¿El grabador de DVD de Philips es el único del mercado para grabar en DVD de la televisión? ¿Lo que se grabe será compatible para verlo en Xbox como un DVD normal?

Por último: ¿Tenéis planteado enseñar a los usuarios de Xbox cómo hacer un CD o programar algún juego tipo curso y poder enviaros trabajos ? Eso ayudaría a dar salida a muchos que no encuentran trabajo en esa rama.

Raziel (correo electrónico)

Vamos a ver, *Tekki* o *Steel Batallion*, ha sido retrasado hasta septiembre en Japón (incluido el mando) y de momento no sabemos su fecha de distribución en Europa... Ya se sabe que las fechas dan muchas vueltas.
La segunda parte de *Halo* ya está en pleno desarrollo (no te pierdas el reportaje que incluimos en este mismo número *Halo: pasado, presente y futuro*), pero hasta el año que viene no la veremos funcionando en nuestras consolas. Eso sí, cuando llegue lo hará utilizando los servicios *on line* de *Xbox Live*. Respecto a las ideas, prueba en la Web de Bungie: www.bungie.com o en Microsoft: Publish@xbox.com.

Para realizar cualquier programa o utilidad en Xbox, Microsoft tiene una dirección Web preparada (http://dev.xbox.com) y esta otra para ofertas de empleo (http://www.microsoft.com/spain/empleos).

No hemos probado ningún DVD vídeo grabado con el grabador Philips que nos comentas, pero habría que probar a fondo al igual que pasa con los CD vírgenes en cuestión de audio, ya sabes que no todas las marcas son aceptadas. En cuanto a tu última pregunta decirte que de momento no tenemos previsto realizar ningún concurso de ese tipo, quizá Microsoft dado su apoyo a los desarrolladores plantee alguna iniciativa similar a la que propones.

TIEMPOS DE CONCURSOS

Hola, me gustaría que pusieseis en vuestra página Web los tiempos de las personas que están participando en el Gran Reto, tal y como está haciendo en Inglaterra la Revista Oficial Xbox.

Alex (correo electrónico)

Llevamos tiempo meditando hacer lo que nos propones, pero al final hemos decidido habilitar en el foro un apartado especialmente dedicado para ello. No seremos nosotros los que pongamos los mejores tiempos, sino los jugadores los que voluntariamente (como muchos ya están haciendo) nos ofrezcan sus resultados en la dirección habitual: www.revistaoficialxbox.net.

UN LECTOR ILUSIONADO

Hola, soy Roger Leonardi, de Madrid, y un afortunado ya que pronto tendré una Xbox. Posiblemente sea el mayor seguidor de *Tekken* y mi pregunta es si existe alguna posibilidad de que Namco saque alguna secuela de *Tekken* para Xbox aunque sea un remix como *Tekken Tag*. PD: Es la mejor consola que he visto jamás.

Roger Leonardi (Madrid)

Bienvenido al barco Roger, pero sentimos comunicarte que, de momento, Namco no ha confirmado nada de *Tekken* para Xbox, aunque probablemente ya sepas que el fantástico *Soul Calibur 2* contará con la mejor versión para la consola de Microsoft. También te recomendamos que juegues un rato con *Dead or Alive*, ya que parece que los juegos de lucha son lo tuyo y podría gustarte.

100% PURE FREESTYLE





¿Te gustaría exhibir tus atributos delante de todo el mundo y que la policía no te detenga por ello? Si la respuesta es sí, enhorabuena. Encera tu tabla, viaja a los spots más impresionantes del planeta y déjate la piel realizando más acrobacias que en un desfile aéreo. Márcate un indy, un stalefish, un tailgrab, un McTwist, un mellow, un japan. Lo que sea con tal de dejar patidifusos a los espectadores y hacer que los palilleros piensen en la petanca como deporte de invierno.

www.xbox.com/es/amped

PLAY MORE. PLAY AMPED.™





TOTALMENTE EN CASTELLANO

CARTAS





Desde el foro

Aprovechando lo que queda de verano y de tiempo libre, muchos se resisten (o nos resistimos) a despegarse de la consola. Tras pasar un verano repleto de dudas sobre qué juego comprar para que nos acompañara bien durante los calores, es hora de comentar los próximos lanzamientos para un otoño muy calentito. ¿Qué mejor lugar para comentar todo esto que nuestro foro? Encuéntralo en www.revistaoficialxbox.net.

QUESTER X es un buen ejemplo de dudas veraniegas en el foro «General», ante la indecisión sobre cuál comprar, **Xcast** y otros foristas le aconsejan juegos como *Hunter* o *Gun Metal*. Finalmente se ha decidido por el genial *Jet Set Radio Future* y, por sus comentarios, parece que está muy contento con su decisión.

Uno de los suculentos rumores más comentados en el foro son las posibles adquisiciones de Sega, una vez superados los problemas económicos causados por las malas ventas de Dreamcast. **Storm c23** comenta la rumoreada adquisición de Infogrames por parte de Sega y según parece es una idea que les gusta a nuestros lectores ya que foristas como **iniston** o **Xbox02** se alegran de la recuperación y buena marcha de los creadores de mitos como *Sonic* o *Afterburner*.

Dead or Alive, o mejor dicho, su secuela, tiene a varios componentes del foro «General» bastante nerviosos. **Stormc23** inicia un hilo donde otros foristas no se fían de un *Doa4* multiplataforma (que no aprovecharía la potencia de Xbox). A pesar de que Tecmo ha confirmado su salida para el año 2003, aún no ha dicho nada sobre el sistema elegido. Aún así **ininston** y otros menos pesimistas confían en las posibilidades de Xbox.

Spidermin nos da algunas ideas en el foro de «Juegos» comentando las excelencias de *Gun Metal* y realiza un minianálisis para todos que aún no han probado el título de acción realizado por Rage.

Prisioner Of War parte, *a priori*, con un argumento bastante interesante (escapar de varios campos de concentración nazis) y son varios los que se preguntan si realmente merece la pena. **Hawk** no acaba de fiarse del todo, pero también hay gente esperanzada como **Kiros** o **Stormc23** cuyos recuerdos del magnífico *The Great Escape*, realizado por Ocean para Spectrum, nos hacen derramar una lagrimilla de nostalgia.

A pesar de que vamos a contar con *Metal Gear* en Xbox, gente como **Mulworth** se muestran impresionados con el potencial de *Splinter Cell*, un juego de Ubi Soft con una temática aparentemente similar pero con una calidad gráfica que pocos títulos podrán igualar. Si queréis saber algo más sobre este juego, **Soberano** nos indica dónde poder descargar un vídeo del juego, muy recomendable.

Son muchos los que se han quedado un tanto decepcionados tras confirmarse la ausencia de la saga GTA en Xbox, pero pronto se acabarán esas caras largas. **Edy** alegra el día a muchos jugadores comentando una noticia que sin duda dará que hablar: la confirmación de la llegada a Xbox de *Driver 3*, la tercera parte de una saga que arrasó en PSX y PC creada por Reflections. Parece que a la gente le gusta eso de hacer el loco por la ciudad ¿eh?

Atención con el juego *Hunter: The Reckoning* ya que parece ser que algunas unidades han salido defectuosas colgándose al cargar un nivel. Esto le ha ocurrido a **X-adicto**, **Gala** y **Sargon**, mientras que a otros foristas como **Grandu** el juego les funciona sin problemas. No obstante esperamos que nadie se abstenga de comprar este divertido juego ya que Virgin se ha puesto rápidamente manos a la obra para solucionar el problema detectado en algunas unidades.

El premio al post más «extraño» del mes se lo lleva **Quest** en el foro «General». No en vano ha creado uno mensaje pidiendo trucos para «Project Ego» y luego se ha respondido i346 veces! ¿Demasiado tiempo libre quizás? Puede que **Quest** y otros foristas quieran pasar sus ratos de ocio disparando a los zombis de *House Of The Dead 3*, y qué mejor forma de hacerlo que usando una pistola como la que **kilik** nos muestra. Mad Catz se ha llevado el gato al agua con la licencia para comercializar dichas pistolas, aunque también hay otros como **stormc23** que se preguntan si Microsoft podría comercializar una pistola oficial.

Frodo es uno de los pocos que se lanzan a utilizar el foro «Trucos» y lo hace solicitando ayuda para controlar a fondo el juego de FIFA ya que no consigue hacer los movimientos especiales. De momento sigue esperando a que alguien pueda echarle un cable.

Master en tácticas echando por tierra su original *nick* pide algunos trucos para *Halo*, pero como muy bien le responden **feje** o **Ractelis** no existe ni un solo truco que podamos utilizar en el juego, aun así tratan de ayudarlo mediante consejos generales para las misiones.

PARTICIPA EN EL FORO

Nada más sencillo: Simplemente accede a la Web de la Revista Oficial Xbox Edición Española, www.revistaoficialxbox.net, y a continuación haz clic en el botón «Foro de discusiones». Esto te permitirá acceder al Foro y leer todos los mensajes de las diferentes categorías («General», «Juegos», «Trucos» y «Hardware»). Sin embargo, si lo que quieres es participar, tendrás que introducir tus datos de usuario, para lo cual aparecerá ante ti una pequeña ventana en la que podrás introducir tu nombre de usuario y tu contraseña. Si no los tienes todavía, tienes que hacer clic sobre la opción para darte de «Alta en el foro», y accederás a una segunda ventana en la que tendrás que introducir una serie de datos, y en la que podrás conseguir tu nombre de usuario y tu contraseña. Tras estos pasos, el resto es coser y cantar. Repite los pasos anteriores, pero esta vez introduce tus datos, y tendrás acceso al foro. Su utilización es muy sencilla, y responde al esquema clásico de cualquier foro, así que no tendrás el más mínimo problema para participar con tus mensajes.



Jefe del equipo de desarrollo de Commandos 2

Gonzalo Suárez

«Xbox es la máquina más potente del mercado»

Han tenido que pasar seis meses desde que Xbox se puso a la venta en España para que los usuarios de esta consola pudiesen disfrutar del primer juego desarrollado totalmente por un estudio español. Y no podía ser otro que *Commandos 2*, la versión para Xbox del tan exitoso juego de PC que vendió más de 1.700.000 unidades. Gonzalo Suárez, jefe de desarrollo del equipo de *Commandos* y *Commandos 2*, nos revela todos los secretos del primer juego español para Xbox.

Revista Oficial Xbox Edición Española: ¿Qué habéis aprovechado del juego original de PC? ¿Qué cosas nuevas se van a encontrar los jugadores de Xbox?
Gonzalo Suárez: En principio lo que hemos mantenido es la temática del juego, el «qué» literalmente sin hacer ningún cambio. Lo que hemos cambiado de forma radical es el «cómo». Y lo hemos hecho porque el jugador de consola juega de forma distinta a como lo hace el de PC, por mucho que el juego tenga el mismo contenido. Aparte de eso, hay que tener en cuenta que el usuario juega en una máquina distinta ya que el mero hecho de que juegues en la pantalla de la televisión a hacerlo en la de un ordenador ya cambia el modo de percibir las sensaciones. Así que juegas al mismo juego pero con una actividad totalmente distinta.

ROX: Y a nivel técnico, ¿qué es lo que habéis tenido que cambiar para adaptar el juego a Xbox?
GS: A nivel de gráficos lo hemos mantenido casi todo. Hay un interfaz básico que ha cambiado pero, en general, se ha mantenido casi todo ya que tanto a nivel de programación como de gráficos hemos dejado bastante intacto el juego. Lo único que hemos hecho ha sido la transformación necesaria que se requiere para poder jugarlo de forma más suelta, menos tensa que en la de PC, que era un *click and point*. En cambio, en Xbox el manejo tanto del juego como del personaje es analógico. Todo eso implica serios cambios pero sobre el código y los gráficos originales. Así que el jugador que ha jugado a la versión de PC no va a notar ninguna diferencia.

ROX: Pero, evidentemente, el sistema de control es totalmente diferente.
GS: Lo primero que tuvimos que pensar era la fórmula de control más adecuada teniendo en cuenta las características del mando de Xbox. Los dos objetivos que buscábamos principalmente eran el de hacer un juego ágil y agradable. *Commandos* tenía un peligro ya que podía ser demasiado denso, porque el juego podía copar todas las teclas del teclado. Por eso, podíamos correr el riesgo de hacer un sistema de control algo tedioso para el jugador de Xbox sin la agilidad que requiere un juego de consola. Hay que tener en cuenta que el juego de consola requiere un punto más de arcade con respecto al de PC. Además, tiene que ganar espontaneidad y ser más inmediato. Eso pasa por construir una interfaz que no sea extremadamente complicado. Por eso hemos intentado crear una interfaz a través de la cual, y con un máximo de dos botones apretados al mismo tiempo, el jugador pueda seleccionar cualquier opción de forma inmediata.

ROX: ¿Y qué opinan quienes lo han probado?
GS: De momento estamos comprobando que la gente que ha jugado a ambas versiones prefiere la versión de consola que la de PC, porque para jugar un momento la consola es mucho más agradecida. Ahora falta por saber la verdadera respuesta del mercado, pero estamos muy contentos de cómo ha quedado el interfaz para consola.

ROX: ¿La jugabilidad es la misma?
GS: En el juego para Xbox hemos distribuido la jugabilidad en otros aspectos. Hay elementos que hacen el juego más fácil. Por ejemplo, cuando en el PC el jugador decía que su personaje fuera a un sitio, era el «buscarrutas» del ordenador el que decidía. Xbox te permite una jugabilidad de «esquiva», es decir, una jugabilidad que te obliga a ir buscando los huecos, evitar a los enemigos... El juego en consola abre nuevos campos que lo hacen más difícil pero a la vez más dinámico. No obstante, yo creo que, en general, el juego de consola es más fácil que el de PC.

ROX: ¿Va a tener un tutorial la versión para Xbox?
GS: Sí, sí, por supuesto. En la versión para PC fue un fallo, consciente, pero un fallo al fin y al cabo. Cuando desarrollábamos *Commandos* para PC teníamos tutoriales que no eran resolutivos y al final decidimos cortar por lo sano y no incluir ninguno. Ahora hemos incluido un tutorial muy exhaustivo que, seguramente, muchos jugadores hubieran querido para PC.

ROX: ¿Qué más sorpresas, aparte del tutorial, podemos encontrar?
GS: La gran diferencia entre ambas versiones es el tutorial. No va a haber ninguna sorpresa más.

ROX: ¿Qué ventajas e inconvenientes tiene programar un juego para Xbox?
GS: Xbox tiene una ventaja que es maravillosa: es un marco cerrado. El hecho de que todas las máquinas sean iguales te da mucha confianza porque tiene un atractivo especial en cuanto a la facilidad. Además, Xbox es, indudablemente, la consola más potente del mercado. Con eso no quiero decir que sea la mejor porque para mí hay que valorar la potencia tecnológica de la consola, el parque de juegos disponibles y la tradición que puede ejercer. Pero lo que no es cuestionable es que se trata de la consola más potente del mercado. Por ejemplo, es la que tiene más memoria, una fuerza de procesador más potente, la tarjeta gráfica también es muy potente y, aparte, tiene una cierta cercanía familiar con el PC. »



Gonzalo Suárez, jefe del equipo de desarrollo de Commandos 2, ya tiene preparado el primer juego español para Xbox.



El interfaz gráfico de *Commandos 2* para Xbox es el mismo que el de PC.

COMMANDOS 3: UN PASO AL FRENTE

PYRO STUDIOS ya está trabajando en la que será la tercera entrega de la saga, cuya salida al mercado está prevista para el año que viene. Todavía no hay nada definitivo sobre las plataformas en las que será editada, pero es muy posible que lo sea para PC, y también para las consolas de nueva generación, Xbox incluida. *Commandos 3* será el primer juego que no cuente al frente del equipo de desarrollo con Gonzalo Suárez ya que ha decidido emprender su propia carrera al frente de un nuevo estudio. Su relevo lo ha tomado César Valencia, un programador que cuenta con una amplia experiencia. Otra de las novedades ya conocidas es que va a ser el primer título de la saga que cuente con una línea argumental y que no esté basado en misiones independientes. También aparecerán por primera vez jefes de final de nivel. Por ejemplo, hay una fase inspirada en la película *Enemigo a las puertas* en la que nos tendremos que batir contra un francotirador.



↑ 1.700.000 copias vendidas en PC. ¿Conseguirá la versión para Xbox acercarse a estas cifras?

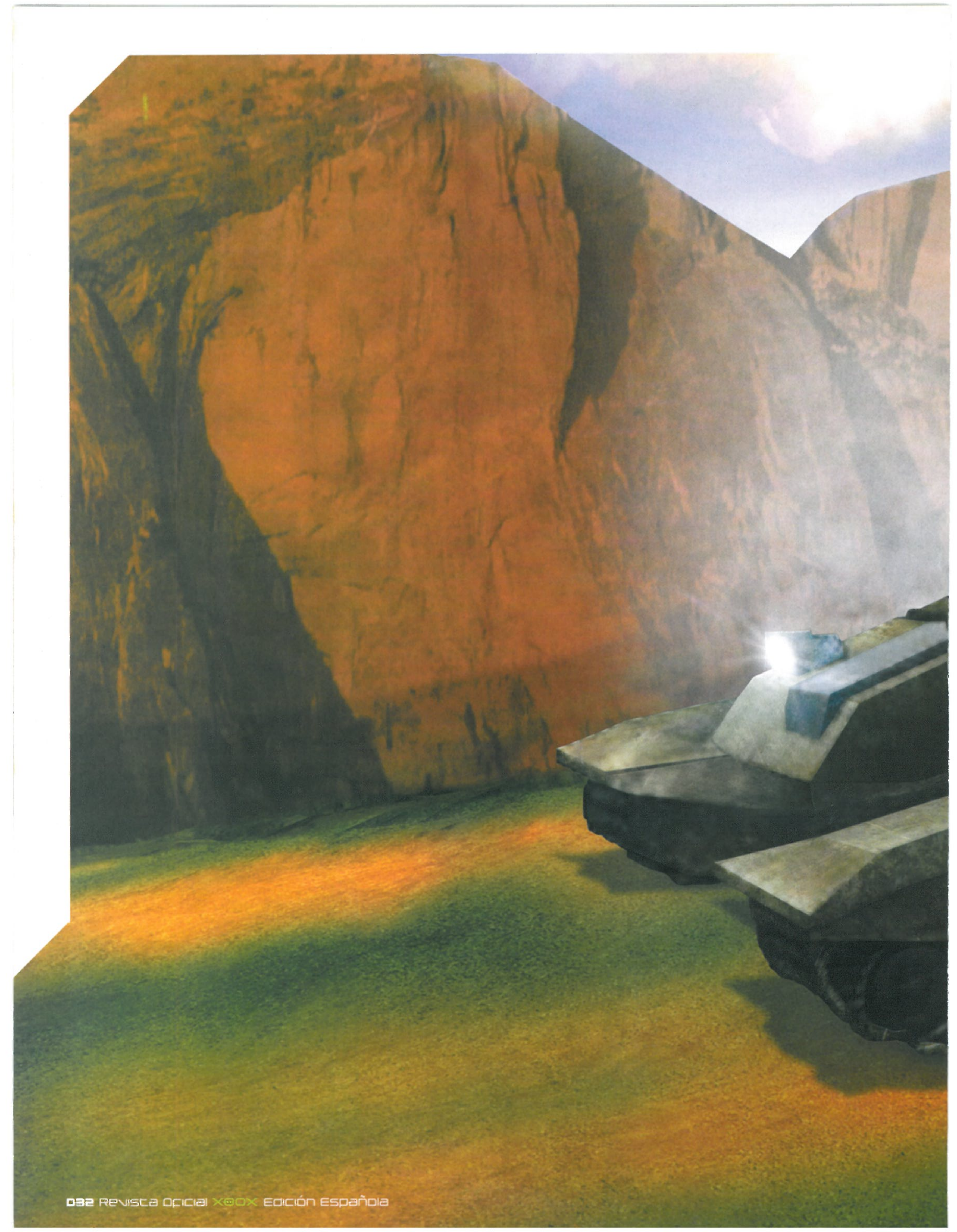
ROX: ¿Estáis a favor de hacer un juego para una única plataforma o para el máximo número de plataformas posibles?
GS: El dilema no radica tanto en el aprovechamiento de la plataforma, sino en el hecho de que hay que tener en cuenta que el público de cada plataforma es distinto. No se trata de una adaptación tecnológica, sino que los desarrolladores tienen que tener en cuenta las diferentes filosofías de los sistemas. Ése es el mayor impedimento que hace que la gente no se dedique a globalizar un juego. Pero esta situación tiene los días contados porque si bien las filosofías son muy distintas, cuando los jugadores se conecten por Internet y empiecen a compartir actividades comunes, va a empezar una homogeneización de la propia oferta. Por eso, se va a volver a los tiempos de antaño cuando se hacía un juego y se trasladaba a todas las plataformas. Luego va a ser cada mercado el que decida si quiere ese juego más o menos.

ROX: ¿Por qué se están haciendo tan pocos juegos de estrategia para Xbox?
GS: Lo que se está haciendo hasta ahora son conversiones de RTS. Hoy por hoy no hay ningún juego de estrategia en tiempo real para Xbox. Y eso es un gran *handicap* porque hay muy poca gente que se va a comprar la consola por sí misma, pero sí que hay un gran número de personas que se comprarían la consola por un juego. Y, actualmente, Xbox no tiene ningún juego tan carismático como para provocar este fenómeno. De igual manera, también existe un vacío porque no hay una gama completa de géneros. Pasa lo mismo en las otras plataformas, en las que el número de juegos de estrategia es bastante pequeño. Si *Commandos 2* logra llenar en parte ese vacío que indudablemente existe será un factor muy positivo, porque la estrategia es un género que gusta mucho a los usuarios de Xbox.

ROX: ¿Qué opciones multijugador tiene *Commandos 2* en Xbox?
GS: Ninguna. En el momento de su desarrollo, las opciones multijugador eran algo complicado porque cualquier opción que nos planteábamos nos abría un abanico de posibilidades de lo más dispar. Es un opción cuestionable hoy por hoy pero estoy convencido de que dentro de muy poco tiempo será una cuestión totalmente aceptada porque va a haber un gran crecimiento del juego multijugador.

ROX: ¿Por qué pensáis que ha tenido tanto éxito *Commandos*?
GS: Yo creo que ha sido por una combinación de un género bien trabajado en el tiempo: el planteamiento táctico frente al estratégico. Si bien costó sangre, sudor y lágrimas venderlo porque nadie lo conocía, una vez que los jugadores los empezaron a conocer, les gustó mucho. El hecho fundamental que hizo que tuviese tan buena acogida es que fue a llenar un hueco que no estaba cubierto en ninguna de sus facetas.

ROX: ¿Cómo creéis que recibirá el usuario de Xbox el juego?
GS: Queremos que lo reciba bien y ya tenemos datos para entender que lo pueden recibir bien porque entendemos que hay un mínimo de público de consola que va a recibir con buenos ojos un juego que ya ha sido un éxito en PC. Y tengo la esperanza de que ese público sea amplio. Hay que tener en cuenta que los videojuegos es la única industria en la que existe una relación directa entre calidad y aceptación del juego. El usuario que compra un juego sabe perfectamente qué está comprando. Por eso, nosotros creemos que *Commandos 2* va a ser bien recibido por los jugadores españoles y esperamos también que por los de más allá de nuestras fronteras. Ése es nuestro deseo y nuestra esperanza.





HALO: PASADO, PRESENTE Y FUTURO

ATENCIÓN

SECRETOS DESVELADOS

SI NO HAS TERMINADO *HALO*, ALGUNAS PARTES DEL SIGUIENTE ARTÍCULO PUEDEN ESTROPEARTE MÁS DE UNA SORPRESA QUE ESCONDE EL JUEGO. PARA QUE LUEGO NO DIGAS QUE NO TE AVISAMOS...

EN EL ANÁLISIS de *Halo* publicado en el número 2 de la Revista Oficial Xbox Edición Española, dijimos que estábamos ante «el mejor juego publicado para Xbox y uno de los mejores *shooters* de todos los tiempos». Un consejo: olvídate de todos los demás *shooters*, y si nos apuras, de todos los demás juegos.

Está creciendo, entre los jugadores y la mismísima industria, una fuerte sensación de que *Halo* es el mejor juego de toda la historia de los videojuegos. Ningún otro título ha presentado nunca un mundo tan sólido y convincente. Con los Covenant, *Halo* introduce los adversarios más desafiantes y divertidos que se hayan concebido jamás. Y las partidas multijugador, con consolas conectadas entre sí, nos han proporcionado toda la diversión que podemos pedirle a un juego.

Ten en cuenta esto: desde que empezamos a trabajar en esta revista, hemos jugado un promedio de una hora y media cada día con *Halo*. No es broma. Y haciendo cálculos aproximados, nos sale que hemos pasado más de 1.000 horas delante del televisor con este título... Eso sin contar el tiempo que cada uno de nosotros le ha dedicado en su casa. Si tenemos en cuenta el precio del juego (unos 60 €), vemos que nos ha costado unos pocos céntimos cada media hora. Es decir, más barato que el agua e igual de indispensable para nuestro cuerpo.

Halo ha llegado al millón de copias vendidas casi más rápido que cualquier otro título del mercado. Además, las cifras no engañan: un 88% de los poseedores de Xbox tienen este *shooter* en su casa.

Las próximas páginas te llevarán de viaje por esta obra maestra del mundo moderno. Su diseñador jefe, Jaime Griesemer, nos lo va a contar todo. Te explicaremos qué es lo que convierte a *Halo* en algo tan especial y, ahora que se ha confirmado *Halo 2*, echaremos un vistazo a lo que le depara el futuro. Disfruta del viaje.

EL SALTO DE BUNGIE

¿Quién mejor que Jaime Griesemer, diseñador jefe del juego, para hablar del mundo de *Halo*?



ACERCA DE HALO

REVISTA OFICIAL XBOX: ¿Cómo fue el proceso de creación de *Halo*?

JAIME FRIESEMER: Durante los primeros pasos de su desarrollo teníamos un equipo de cinco o seis personas que estaba trabajando en un juego de estrategia en tiempo real y ciencia ficción para PC parecido a *Myth*, uno de nuestros juegos anteriores. Tres años después, había 35 o 40 personas trabajando en un *shooter* en primera persona para Xbox. Como podréis imaginar, esto requirió aumentar el número de personas que trabajaban en el proyecto y realizar muchos cambios en el diseño. Afortunadamente, pudimos contar con la participación de muchos otros empleados de Bungie que trabajaban en otros proyectos y formamos un equipo mayor. También teníamos experiencia en el desarrollo de *shooters*, así que pudimos cambiar el rumbo del desarrollo muy rápidamente.

¿Qué ideas originalmente pensadas para el juego se quedaron en el tintero? ¿Cuáles eran tus ideas favoritas y que no han podido aparecer en la versión final?

Hay muchas cosas que se desechan o no pueden realizarse en cualquier proceso de creación, especialmente en el proceso experimental y orgánico que utilizamos en *Halo*, así que hubo muchas ideas que no pudieron incluirse en el juego final. Una de mis preferidas era la lanza explosiva ya que creo que no hay nada más divertido que clavar una lanza a alguien y ver cómo empieza a correr hasta que al final salta en pedazos. Aunque ese arma no aparece en el juego, la idea sí está presente en las granadas de plasma. Eso pasa muy a menudo. Las mejores ideas de algo que al final no se utiliza se trasladan a algo que sí se utiliza.

Hay algunos pequeños toques absolutamente brillantes en el juego, como los gruñidos de los que duermen o el balanceo de la antena del tanque. ¿Se había pensado en estos aspectos desde un principio o se añadieron al final como el toque de gracia?

Esos aspectos que has nombrado son algunos de los que enorgullecen más al equipo de Bungie. Son el producto de tener unos programadores extremadamente buenos escribiendo unos sistemas muy comprensivos y robustos y de disponer de unos artistas creativos que llevaron esos sistemas al límite. El hecho de que el Warthog disponga de un velocímetro y de que la munición AR tenga dientes por culpa del martillo del arma se debe a que aquí todo el mundo está obsesionado en crear un mundo entero, teniendo en cuenta hasta el más mínimo detalle. A veces, los detalles son tan pequeños que muchas personas ni siquiera deben percatarse de ellos. La antena del tanque que habéis mencionado no sólo se balancea, en realidad, se balancea según la dirección del viento. El rifle de asalto tiene un sistema de expulsión muy complicado que casi nunca se puede ver porque va demasiado rápido. Aunque mucha gente no se dé cuenta conscientemente de todos estos detalles, todos y cada uno de ellos contribuyen a crear un mundo más creíble.

Las primeras imágenes que vimos del juego, cuando todavía estaba en proceso de desarrollo, mostraban una ametralladora y un lanzallamas. ¿Por qué se eliminaron estas armas en el juego final?

Ése es el peligro de mostrar imágenes del juego en desarrollo, especialmente cuando todavía estás en una fase experimental del proceso. Se eliminaron por varias razones. Por ejemplo, la ametralladora se desechó porque decidimos poner las armas más potentes en los vehículos. Fue una decisión acertada, aunque eliminar cosas siempre resulta doloroso.

¿Creasteis algún escenario que al final tampoco apareció en el juego? ¿Diseñasteis algún enemigo que al final no utilizarais?

Pensamos en un gran número de escenarios y enemigos que al final no utilizamos porque no se ajustaban a la historia que intentábamos contar o porque creímos que había otros aspectos que merecían más nuestra atención. Muchos de ellos nunca salieron de la fase del concepto, pero otros estaban muy definidos cuando los eliminamos. Tener ideas es fácil, juntarlas todas es lo difícil.

Cuando se acercaba la fecha límite, ¿cuáles fueron los aspectos en los que el equipo tuvo que esforzarse más para terminar?

Los últimos meses de desarrollo son como algo borroso. Me parece recordar que el equipo de las secuencias cinemáticas trabajó día y noche para terminar su parte y añadir todos los efectos de sonido. También recuerdo que fue un alivio ver cómo los Banshees dejaban de chocar contra los árboles al final del proyecto, de modo que no tuvimos que eliminarlos en la versión final. Resulta casi embarazoso admitir la mala situación en la que nos encontrábamos entonces. Temblamos hasta el último minuto, pero afortunadamente nuestro excelente equipo de pruebas se aseguró de no dejar escapar ningún fallo grande.

¿Hubo algún reto importante a la hora de adaptar *Halo* para una consola? ¿Qué tuvisteis que cambiar?

Todo el mundo desarrolladores, jugadores, analistas, todas las personas involucradas en la industria del videojuego sabe que los *shooters* en primera persona en una consola están condenados a tener un control extraño y patoso. No obstante, sabíamos que si queríamos desarrollar *Halo* para Xbox, debíamos cambiar la mentalidad de la gente con respecto al sistema de control del juego. No queríamos utilizar el modo de apuntar de forma automática, »

Evolución. A Jaime le gustaría ver a la raza Flood actuar de una manera aún más inteligente, como por ejemplo utilizando cualquier equipo que tengan a mano. ¿Qué posibilidades hay de ver a un mutante conduciendo un Ghost en *Halo 2*?

ni queríamos que el jugador tuviera que ir a cámara lenta corriendo y disparando, ni tampoco deseábamos que sólo se pudiera luchar contra dos enemigos a la vez. Sabíamos que todo esto nos complicaba mucho la tarea de crear un buen sistema de control. Hallar un buen control fue la parte más dura a la hora de trasladar el juego a Xbox, pero estoy muy satisfecho del resultado final.

¿Puedes contarnos algún secreto de *Halo* o su secuela que no hayas contado a nadie todavía?
Bueno... Sólo diré que el Jefe Maestro no se enfrentó a todas las fuerzas que tenían un papel en los acontecimientos que tienen lugar en *Halo*. Hay otras *entidades* trabajando desde las sombras a las que se alude en alguna ocasión y sobre las cuales puedes saber algunas cosas si estás muy atento. Pero nunca llegan a una confrontación directa con el Jefe Maestro.

Cuéntanos algo que a ti personalmente te gustaría ver en una posible secuela del juego.
Una cosa que planeamos desde un principio y que nunca conseguimos fue convertir a los Flood en un enemigo terrible que no pudiera destruirse, sólo frenarlo. Se suponía que debía aprender a utilizar vehículos, reparar naves... ese tipo de cosas. Me encantaría ver a los Flood más desarrollados en futuros títulos.

dor son relativamente simples, de forma que pueden realizarse con muchas consolas conectadas en red, pero en el modo de campaña hay muchos más aspectos a tener en cuenta: IA, escenarios más grandes, vehículos, el argumento del juego... Todo eso era más de lo que nuestro simple modelo de conexión en red podía aguantar.

¿El modo multijugador del juego es tan personalizable como te habría gustado que fuera? ¿Crees que hubiera sido bueno tener un control completo en el tipo de armas, por ejemplo?
Hay una línea muy fina entre proporcionar al jugador suficientes opciones para que pueda personalizar sus juegos y limitar las opciones que se le dan para que no se vea abrumado o se puedan crear muchas combinaciones que no son divertidas. Pudimos incluir un gran número de opciones pero conseguimos que el sistema fuera controlable.

Cuéntanos algo acerca de las pruebas piloto del modo multijugador. ¿Hay alguien en Bungie que todavía juegue al modo multijugador?
Cuando desarrollábamos el juego antes de terminar el hardware, sólo se podía jugar con los *kits* de desarrollo de Xbox que cuestan muchísimo dinero, de modo que no pudimos disponer de ninguna prueba piloto externa. Eso se traduce en que las pruebas experimentales que realizamos incluían a la mayor parte del equipo jugando hasta altas horas de la noche partidas con una gran LAN. Como podréis imaginar, esto supuso un enorme sacrificio, pero valió la pena.

> Los Flood debían ser unos enemigos terribles... Me encantaría verlos desarrollados en el futuro



ACERCA DEL MODO MULTIJUGADOR

¿Cuáles fueron los juegos que os inspiraron para el modo multijugador?
La mayor influencia del modo multijugador de *Halo* fue el modo multijugador de *Marathon* (*Marathon* y sus dos secuelas fueron desarrollados por Bungie para Mac, aunque la primera secuela apareció para PC). Las normas del Rey de la Colina, los *power-ups*, incluso la Calavera, todo proviene de *Marathon*. Muchos otros tipos de juegos provienen de esos simples y sencillos juegos a los que todos jugamos cuando éramos niños. Las normas son directas y claras y todo el mundo las entiende a la primera, lo cual las convierte en un modelo a seguir, sin duda. También jugamos con casi cualquier juego multijugador que aparece en el mercado, así que hay muchas otras influencias.

¿Cuántos mapas multijugador diseñasteis en total? ¿Os limitasteis a perfeccionar los 13 que aparecen en el juego u os quedasteis con los que os gustaban más? ¿Hay alguna posibilidad de adquirir nuevos mapas para el juego?
Desafortunadamente, el código que creamos no permite mapas adicionales, así que incluimos todos los mapas que teníamos. Aunque encontrásemos la forma de distribuirlos, no podemos hacer más mapas.

Hubiera sido espléndido poder jugar con el modo cooperativo a pantalla completa. ¿Por qué no se incluyó la opción de jugar en el modo cooperativo con dos consolas conectadas entre sí?
Fue una decisión técnica, no tuvo nada que ver con el diseño del juego. Las partidas multijuga-

¿Puedes decirnos cuál es tu mapa y modo de juego preferidos?
Mi modo de juego preferido, de todos, es la invasión de bandera simple con vehículos en Blood Gulch. Jugamos centenares de partidas durante el desarrollo del juego. Joe Staten (experto en cinemática de Bungie) desarrolló una técnica con la que podía conducir un Ghost a máxima velocidad hasta la entrada de una base y sólo tenía que saltar para capturar la bandera. También me gustaba el modo Team Oddball con cohetes en Hang 'em High. Inevitablemente, una explosión gigante hará que la calavera salga volando por el mapa cada pocos minutos.

¿La decisión de no incluir *bots* (enemigos controlados por la máquina) la tomasteis a conciencia o simplemente no había tiempo para eso? Si se incluyen *bots* en futuras versiones del juego, ¿qué cantidad de IA del sistema podría utilizarse para hacerlos funcionar?
Nuestra IA es muy buena cuando entra en un combate contra el jugador de diez a uno y está destinada a perder. No es tan buena emulando a los jugadores humanos y no tiene ni idea de cómo se juega a Oddball o al Rey de la Colina. Al final, tuvimos que decidir entre añadir *bots* o tener una IA que pudiera conducir vehículos y saltar entre plataformas y escalar paredes. Así que la decisión fue muy fácil. Creo sinceramente que es mucho más divertido jugar con el modo cooperativo que tener *bots* en las partidas multijugador.

En un par de ocasiones, nos hemos dado cuenta de que un jugador ha sido «Muerto por los Guardianes». ¿Qué significa este concepto?
Creo que «Los Guardianes» son uno de esos nombres en código que se utilizan entre los programadores, pero nunca he sido capaz de probarlo.

¿Hay alguna idea del modo multijugador que no se haya incluido en el juego final? Cuéntanos alguna característica que te gustaría ver.
Creo que eso se parece al tipo de pregunta acerca de una secuela que no puedo contestar.

¿Cuáles son los otros juegos con los que pasáis el rato en las oficinas de Bungie?
Bueno, a mí siempre me han gustado los juegos de James Bond, así que me gustó mucho ver *Agente en Fuego Cruzado* para Xbox. Organizamos un torneo con *Dead or Alive 3* hace algunas semanas, pero la mayor parte del tiempo jugamos con betas de otros proyectos internos de los cuales no puedo hablar por ahora.

No tengas miedo, puedes hablar de ellos. Guardaremos el secreto.
No.

Hay muchos caminos para continuar la historia... El Jefe Maestro todavía está perdido en el espacio

GENERAL

¿Te gustaría comentar algo acerca de los pocos reproches que ha recibido el juego, como la naturaleza «repetitiva» de algunos niveles, por ejemplo?
Por desgracia, creo que esas críticas son acertadas. Algunos niveles podrían no haber sido tan repetitivos y sí más cortos sin que se resintiera la experiencia de jugar. Afortunadamente, la jugabilidad es tan variada que no creo que esos pequeños problemas afecten demasiado al juego.

Ahora que el *Halo* ha sido destruido, ¿Crees que la dirección en la que irá el argumento de *Halo 2* está más definida? ¿Cómo puede avanzar ahora la historia?
La historia puede tomar muchos caminos a partir de ahora. Los Covenant todavía quieren terminar con la raza humana, los Flood pueden estar vagando por dios sabe donde, el Jefe Maestro está perdido en el espacio y el Monitor todavía está causando problemas. *Halo* ha creado más cabos sueltos de los que había antes.

¿Crees que hay alguna posibilidad de que veamos el motor de *Halo* en otro juego? Sería magnífico verlo en un juego de la Segunda Guerra Mundial, por ejemplo.
Lo mejor de desarrollar un motor propio es que tendrá un aspecto diferente en cualquier otro juego y se adaptará perfectamente a tus objetivos de jugabilidad. Por desgracia, eso también implica que no funcione tan bien en otro juego. Aunque creo que el motor de *Halo* podría utilizarse en un juego parecido ambientado en otra época.

***Xbox Live* fue uno de los anuncios más celebrados en la pasada feria E3. ¿Te emociona esta nueva tecnología? ¿Estará Bungie a la cabeza de la experiencia de jugar *on line*?**
El primer juego de Bungie fue *Minotaur* y fue uno de los primeros juegos multijugador en red. También realizamos *Marathon*, que hizo evolucionar la partidas en red. Con *Myth* creamos uno de los primeros servidores de juegos centralizado para las partidas multijugador a través de Internet. Bungie siempre ha estado a la cabeza de la experiencia *on line*, de modo que nos apasiona volver al terreno *on line* y aplicar nuestra experiencia en *Xbox Live*. (*Unos días después de realizar esta entrevista se confirmó Halo 2 para Xbox Live*).

De acuerdo. ¿Cuál es la cosa más importante que has aprendido mientras desarrollabas *Halo*?
Es muy importante no subestimar tu audiencia. Con *Halo* incluimos muchas cosas poco comunes en los juegos: el escudo de energía recargable, el límite de dos armas, vehículos integrados, IA que se puede engañar y manipular... El nivel de dificultad es bastante elevado. Corríamos el riesgo de que los jugadores se frustrasen y dejaran de jugar perdiéndose muchas de las cosas que creamos. Pero, en lugar de eso, respondieron de forma favorable y demostraron que aceptaban los cambios para mejorar un género ya establecido.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

JAIME NO quiso, comprensiblemente, comentar nada acerca de *Halo 2*, pero eso no le detuvo a la hora de mencionar al Jefe Maestro y al hecho de que no se había enfrentado a todas las razas a las que se hace referencia en *Halo*. Creemos que estaba hablando de los Forerunners, los que construyeron el *Halo* para enfrentarse a los Flood. ¿Forerunners en *Halo 2*? Lo leíste aquí primero. También mencionó que le gustaría ver a los Flood en una forma aún más terrorífica, impredecible y sofisticada. Nosotros ya tenemos miedo y de momento no vamos a jugar a no ser que sea en modo cooperativo. Además, los comentarios de Jaime acerca del modo multijugador *on line* calman las ansias de los jugadores de todo el mundo. Bungie nos trasladará al mundo *on line* con *Halo 2* allá por las navidades del 2003. La espera será larga, demasiado larga.



Jaime Griesemer: gracias, colega.

Un juego de elite. Puedes estar seguro de que deberás acabar con algunos Elites más cuando vuelvas a ponerte las botas del Jefe Maestro. Pero ¿podrán ser más inteligentes que ahora?

10 COSAS» QUE QUIZÁS TE PERDISTE

Vuelve atrás y presta un poco más de aención a todo lo que tiene lugar en *Halo*. Te sorprenderá

HAY MÁS PEQUEÑOS detalles en *Halo* que en cualquier otro juego que nos venga a la cabeza. Cuando el juego penetró por primera vez por los ojos de los jugadores de todo el mundo, todos hablaron de la increíble hierba de los escenarios. Pero hay mucho más por descubrir debajo de la superficie. Esos toques especiales están por todas partes. Es más, abundan en todos los aspectos, desde los gráficos y el sonido hasta su control y jugabilidad. A continuación te ofrecemos algunos de los que más nos han gustado.



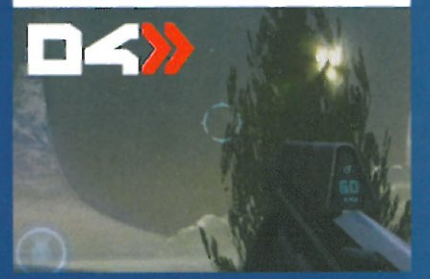
» ASOMBROSO. Un detalle tan sorprendente que nos dimos cuenta de él hace muy poco. Jugando en el nivel de la «Sala de Control» una vez más, vimos que el humo que desprendía el cañón se desplazaba hacia la izquierda debido al viento. Para comprobarlo, giramos el cañón hacía el otro lado de manera que quedase encarado hacia el costado opuesto. Si nada fallaba, el humo ahora tenía que ir de izquierda a derecha. Disparamos y, por supuesto, el humo se fue hacia la derecha. Alucinante.



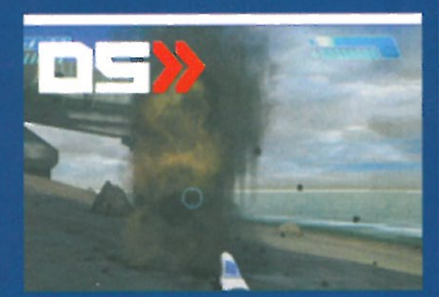
» NO TODOS LOS detalles de *Halo* tienen que ver con los gráficos o el sonido. El ataque *melee* es un detalle glorioso. Cuanto más rápido te muevas pulsando «B», más daño inflingirás. Corre directo hacia alguien y realiza el ataque y entenderás de qué estamos hablando.



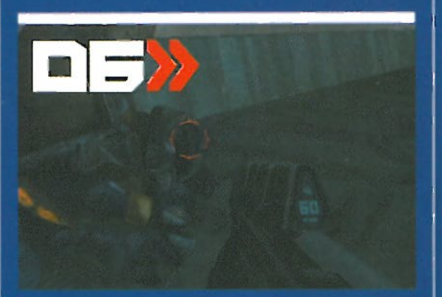
» ¿HAS DISPARADO alguna vez a un árbol con el rifle de francotirador? En el juego, por supuesto... Tómate un descanso y apunta hacia uno de los árboles que lucha contra la brisa interestelar. Cuando dispares, fíjate que las hojas se mueven cuando la bala las atraviesa.



» ÉSTE ES TAN bueno que Bungie lo incluyó el vídeo de demostración que aparece después del título de presentación. Mira hacia el sol y verás que cuando te acercas a un árbol, la luz se filtra a través de las hojas y las ramas. Esto sugiere que *Halo* tiene una atmósfera codificada.



» LOS AFORTUNADOS que disponen de un sistema de sonido Dolby Digital 5.1 se habrán dado cuenta de este detalle. Cuando explota una granada, lanza un montón de tierra por los aires. Si vas al lugar de la explosión, oirás como cae el polvo y la gravilla a tu alrededor.



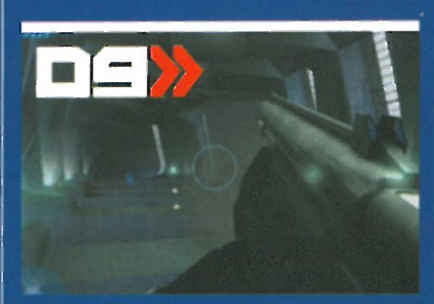
» EN ALGUNAS PARTES del juego, un poco de sigilo te permitirá acabar con los enemigos mientras duermen y roncan. Parecen tan pacíficos, pero a menudo, se mueven y emiten ruidos. Te asustarás la primera vez que lo veas. Y probablemente, algunas veces más.



» EL WARTHOG es una bestia de cuatro ruedas. Es duro de pelar y con un buen conductor secundado por un buen tirador en la torreta se convierte en una máquina muy peligrosa. Especialmente en el modo cooperativo. Pero fíjate, incluso se encienden las luces del freno.



» ¿HAS VACIADO un cargador entero alguna vez en la cima de una montaña? Probablemente lo hayas hecho, puesto que el terreno es bastante irregular y hay enemigos por todas partes. ¿Te fijaste en cómo los cartuchos daban vueltas bajando por la pendiente? Terrorífico...



» LOS EFECTOS de sonido de *Halo* son casi los mejores que se hayan escuchado nunca en un videojuego. Pero hay uno que destaca del resto: el eco de un proyectil lanzado en un pasadizo. Suena muy bien y es diferente al sonido que haría una bala normal al tocar el suelo.



» CUANDO TENGAS un rifle de asalto y un rifle de francotirador, fíjate en esto. Mira la munición que te queda en el rifle de asalto, tíralo al suelo y vete. Vuelve más tarde y verás (con el rifle de francotirador) que la munición que muestra la pantalla es la misma que había antes.

NUESTRA LISTA »

Todo lo que, por favor, queremos ver en *Halo 2*

DESPUÉS DE *Sgt. Pepper's*, los Beatles lanzaron *Magical Mystery Tour. Pulp Fiction* llegó después de *Reservoir Dogs*. Y *Mira quien habla* se vio eclipsada por *Mira quien habla también*. Hay mucha presión cuando se trata de seguir el trabajo de una obra maestra o de una película en la que los bebés hablan.

Hacer justicia a un buen juego, película, disco o libro con una secuela es siempre una tarea peligrosa, básicamente porque la expectación de los seguidores es a menudo tan grande que el producto final no cumple lo esperado. Los jugadores, a veces, pecan de anticipación y especulación. Cuanto mejor es el juego, más fantasías crecen en las mentes de la gente pensando lo que podría haber en una segunda parte...

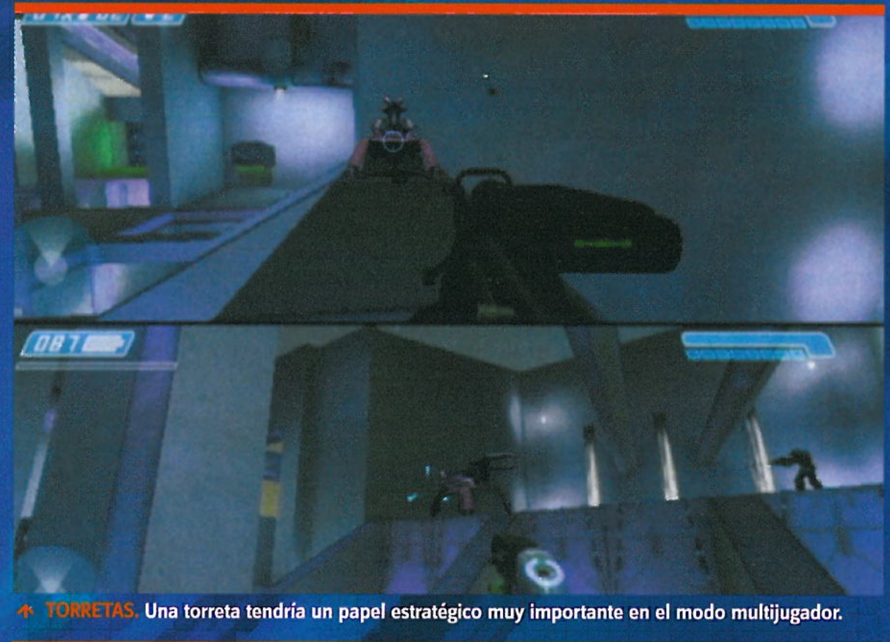
Y nosotros no somos ninguna excepción ya que si sigues leyendo sabrás lo que nos gustaría encontrarnos en *Halo 2*. Cuando hayas leído las próximas páginas, escribe tus ideas en un papel y háznoslas llegar tan pronto como puedas. Puede que incluso las lleguemos a publicar.

MODO INDIVIDUAL

»NUEVAS ARMAS

EL CONJUNTO ACTUAL no está nada mal, pero queremos más. Las imágenes de *Halo* cuando éste todavía estaba en proceso de desarrollo mostraban un lanzallamas de lo más interesante. Ver a los enemigos corriendo como posesos envueltos en llamas es algo que no podemos quitarnos de la cabeza. Con un poco de suerte, Bungie nos dará la oportunidad de ver esto en la secuela.

También nos gustaría ver una ametralladora (aunque sólo sea para demostrar a los Covenant que los humanos pueden fabricar armas con un poco más de empuje que el rifle de asalto), así como una torreta humana. Y, de paso, también nos gustaría jugar con algunas minas, mísiles teledirigidos y ganchos de agarre. Casi nada.



TORRETAS. Una torreta tendría un papel estratégico muy importante en el modo multijugador.



IA AÚN MEJOR. Nos gustaría poder colocarnos en la torreta en el modo «Campaña» mientras un marine conduce.

Los *ítems* no tienen por qué ser exclusivamente ofensivos. ¿Qué tal poder recoger un escudo Jackal y utilizarlo conjuntamente con una pistola? Sería de mucha ayuda en algunas de las refriegas más intensas.

»MÁS MARINES

TRES DE NUESTRAS secuencias preferidas en *Halo* son el asalto a la playa al principio del nivel «El Cartógrafo Silencioso», la escapada al final de «343 Spark Culpable» y la batalla abierta en «Asalto a la Sala de Control». No es ninguna coincidencia que todas ellas incluyan la contribución de los marines. Además, en las configuraciones más duras, luchar contra los marines es de lo más divertido y acabar con un grupo de elite que está a punto de matar a uno de tus compañeros representa una satisfacción única. Y, naturalmente, los comentarios que sueltan («¡Es él! Es más alto de lo que pensaba») no hacen daño a nadie.

Así pues, en *Halo 2* nos gustaría pasar más rato con nuestros amigos Marines antes de que fueran borrados de la superficie, de manera que nuestra lucha sería algo más personal.

»DIFERENTES RAZAS COVENANT

NO ESTAMOS cansados del grupo actual. En realidad, los grunts, elites, jackals y hunters disponen de unos patrones de comportamiento fascinantes. Pero sería genial si otra raza alienígena se juntara a este grupo para acabar con la humanidad de una vez por todas.

Quizá los Covenant podrían tener bestias carnívoras y salvajes que dejaran sueltas por ahí. Y, de la misma forma, el Jefe Maestro podría acabar con las criaturas pensando que son parte del grupo de los Covenant.

Puesto que la acción no va a tener lugar en el *Halo* original, también queremos ver un poco de vida salvaje nativa.

»EL MISMO CUIDADO Y ATENCIÓN

¿RECUERDAS LOS pequeños detalles que, en realidad, son los que convierten a *Halo* en algo memorable e impresionante y de los que te hablábamos hace un momento? Pues queremos más. Son absolutamente sorprendentes y, después de casi seis meses de jugar sin parar, todavía encontramos más.

En la secuela, nos gustaría escuchar conversaciones sofisticadas entre enemigos y marines. Y también escuchar diferentes acentos entre los soldados humanos. Sería divertidísimo oir cómo agonizan en otros acentos.

Por supuesto, también queremos efectos visuales. Sería interesante poder golpear al Monitor, por ejemplo. En caso de que vuelva, por supuesto. Jaime Griesemer confirma la obsesión que tienen en Bungie para la atención a los detalles en la entrevista al principio de este reportaje.

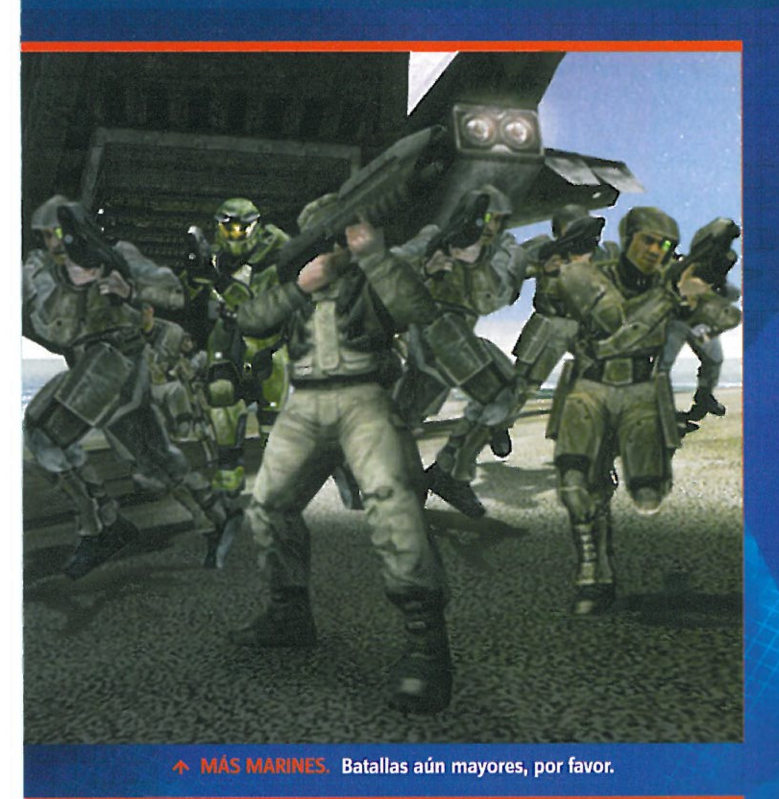
»MÁS VEHÍCULOS

CONDUCIR LOS VEHÍCULOS es genial, y por eso queremos conducir más. Un carro de transporte sería ideal en las partidas multijugador. Imagina que un amigo te transporta a ti y muchos amigos más hasta una zona en la que hay que saltar y empezar a disparar como locos.

Sean cuales sean los vehículos que nos ofrezca Bungie en su próximo juego, esperamos que tengan el mismo control fantástico del primer *Halo*.

»IA AÚN MEJOR

¿IA MEJOR que la de *Halo*? Es casi inimaginable, pero no imposible. Sería espléndido tener la opción de



MÁS MARINES. **Batallas aún mayores, por favor.**

NUEVAS ARMAS. **Unos escudos Jackal serían muy útiles.**

>> ATENCIÓN

ESTAS pantallas (y las de la siguiente página) están retocadas de capturas originales de *Halo* para ilustrar lo que nos gustaría más de nuestra lista. No son capturas de *Halo* o *Halo 2*. Avisamos para que nadie nos escriba diciendo que no puede encontrar la torreta en Damnation...



ESTO SÍ SON ESTADÍSTICAS. **Para demostrar quién hace trampa.**

dejar que tus amigos marines condujeran el Warthog mientras tú estás sentado en la torreta disparando. Y, si decides saltar del vehículo, sería genial poder dar instrucciones a otros marines sobre lo que deben hacer a continuación.

>>BATALLAS MÁS GRANDES
EL MOTOR de *Halo* puede manejar una cantidad de acción sorprendente. Cualquiera que haya finalizado «Dos Traiciones» sabrá de lo que estamos hablando. Pero todavía nos gustaría ver más y nos gustaría poder combatir con un número mayor de aliados. Las enormes batallas en las que se mezclan los Sentinels, los Flood y los Covenant en *Halo* son demenciales. Esconderse y ver cómo se pelean es alucinante. Más de todo eso sería fantástico.

>>¿LOS COVENANT EN LA TIERRA?
NO HAY NINGUNA duda de que en Bungie ya tienen el argumento de *Halo 2* planeado. Pero, debido a la amplia historia anterior, tendría bastante sentido que la Tierra apareciera en algún momento. Defender el planeta de un ataque Covenant sería el final perfecto para *Halo 2*. También nos gustaría tener la oportunidad de encontrar y atacar el hogar de los Covenant en *Halo 3*. Después de todo, no hay nada mejor que una buena trilogía.

a poner en marcha el proyecto y crean algunos soldados más? Realizar una misión con otro Jefe Maestro sería de lo más emocionante y tener la oportunidad de embutirnos en la armadura de otro personaje tampoco estaría nada mal.

>>UNA RECOMPENSA MEJOR
LA SECUENCIA FINAL de *Halo* es excelente. Pero aparte de eso no representa una gran recompensa si te pasas todo el juego en el modo más difícil. Sería de agradecer que recibieras algo a cambio después de finalizar *Halo 2*, como por ejemplo algún extra en los modos multijugador.

>>UN RELOJ
PARA CADA PERFIL, sería interesante saber cuánto tiempo ha estado jugando cada jugador en los diferentes modos. Nos gustaría saber exactamente el número de horas de diversión que nos ha proporcionado el juego. Así podríamos maravillarnos al ver el tiempo que puede tenerte un juego enganchado día tras día.

MULTIJUGADOR

>>BOTS PARA DESTRUIR
MUCHA GENTE nos ha enviado quejas acerca de la ausencia de *bots* en *Halo*. Es una lástima que no estén en el juego, puesto que muchos mapas requieren como mínimo cuatro jugadores para

> «En *Halo 2* nos gustaría disponer de *bots* más convincentes»

>>MÁS ESCENARIOS EXTERIORES
AUNQUE EL JUEGO entero sea impresionante, los escenarios exteriores de *Halo* poseen ese algo mágico que te hace saltar del sillón y quedarte boquiabierto. Los niveles «Halo» y «El Cartógrafo Silencioso» son dos de los más asombrosos. La primera vez que vimos la hierba, el sol filtrándose a través de los árboles... Eran espectaculares entonces y siguen siendo espectaculares después de seis meses de jugar día tras día.

De todos los niveles que contiene el juego, fueron estos dos los que le dieron esa sensación de escala épica (no en vano, estás en un anillo en el espacio). Los espacios abiertos también permitieron una gran variedad en los combates, con un número ilimitado de tácticas y estrategias que seguir en el momento de abordar una situación. Así pues, poneos manos a la obra, Bungie. Queremos más, ¡MÁS! Por favor.

>>COOPERACIÓN EN RED
EL MODO COOPERATIVO es una manera perfecta de pasarte horas y horas con tus amigos, pero mucha gente se ha quejado de que no puedes jugar con este modo con consolas conectadas entre sí, de forma que cada jugador disponga de pantalla completa. Quizá sea mejor así. De otra manera, quizás hubiéramos muerto por falta de sueño o alimentos. Tal y como nos explica Jaime Griesemer en la entrevista, esta opción en *Halo* fue, en el momento del desarrollo, imposible de incluir debido a los límites de la red.

Con el tiempo que deben haber pasado ya entre los chips y circuitos de Xbox, confiamos en que Bungie conseguirá que el modo cooperativo funcione con un cable *link* en *Halo 2*. Tener la oportunidad de jugar en el modo campaña con tres o cuatro amigos a pantalla completa es algo con lo que ya soñamos.

>>JEFE MAESTRO X2
SEGÚN SE CUENTA, el Jefe Maestro es todo lo que queda de un proyecto militar secreto para crear súper soldados. Pero, ¿por qué no vuelven

que tenga sentido jugar en ellos y sería bonito jugar en «Blood Gulch» aunque sólo tengas un par de amigos a mano. Por supuesto, sería una gran oportunidad para aprenderte los mapas.

Disponer de *bots* que se comporten de manera convincente en un *deathmatch* que incluya vehículos sería un logro absolutamente sorprendente. Confiamos en que Bungie lo consiga. Después de todo, *Perfect Dark* hizo un buen trabajo con los *bots* en N64 allá por el 2000...

Incluso podrías utilizarlos para realizar cierto tipo de tareas como por ejemplo la de que un personaje, relativamente débil, podría llevar los medicamentos o encargarse de las misiones que incluyan sigilo con un rifle de francotirador. Cambiaría la jugabilidad enormemente y añadiría una capa de estrategia parecida al *shooter* de PC, *Team Fortress*.

>>MÁS MAPAS
NO HACE FALTA decir que queremos muchos más mapas multijugador en *Halo 2*, más de los 13 del primer juego. Queremos más mapas como «Chill Out», ideal para un número pequeño de jugadores. Queremos más mapas que nos permitan utilizar vehículos. Y, por encima de todo, queremos más mapas como «Damnation» donde bestias complicadas permiten docenas de ángulos de ataque.

>>UNA NUEVA MODA
NO HAY MUCHAS opciones para cambiar el aspecto de tu personaje en *Halo*. Cuando has decidido el color, poco más puedes hacer. Así que nos gustaría tener un mayor control del aspecto en el próximo juego. Poder elegir cualquier color del espectro sería, tal y como sucede en *MotoGP*, estupendo, especialmente si se pudieran asignar diferentes colores a las diferentes partes del cuerpo.

Desbloquear diseños al conseguir los objetivos en los *deathmatches* sería divertidísimo. ¿Y por qué no castigar al perdedor de una partida con llevar un traje feo y obsequiar al ganador con una corona? >>

MÁS ARMAS PERSONALIZABLES
DEBERÁS CREERTE ESTO. Aquí, en la Revista Oficial Xbox Edición Española, somos increíblemente buenos jugando a *Halo*. Bueno, con excepción de algún redactor cuyo nombre no viene al caso... Y esto nos ha causado algunos problemas ya que, por ejemplo, la potencia y la precisión de la pistola se traduce en que ya casi no tiene sentido jugar en el mapa de «Hang 'em High».

Nos gustaría poder configurar las armas de forma que pudiera elegirse el tipo de arma que aparece en el mapa. Conseguir unas partidas aún más precisas es otro reto para *Halo 2*. Deberíamos poder especificar qué armas aparecerán en los mapas porque, por ahora, quitar la pistola significa también que nos quedamos sin rifle de francotirador. Y nos gusta el rifle de francotirador.

ESTADÍSTICAS
UN ASPECTO QUE en *GoldenEye* y *Perfect Dark* está cuidado al máximo, pero que *Halo* ignora completamente, es la pantalla de estadísticas que aparece al final de cada partida *deathmatch*. Saber todo lo que hemos hecho y conseguido, las recompensas y todo lo demás, sería algo de lo que hablar después de haber terminado la partida.

SER UN ALIENÍGENA
¿POR QUÉ SIEMPRE tenemos que ser el Jefe Maestro? Los juegos por equipos serían impresionantes si se pudieran realizar batallas entre humanos y Covenant. El lado de los Covenant no tendría que estar formado sólo por Elites. Los Hunters podrían ser lentos pero extremadamente peligrosos con sus potentes armas. Los Grunts serían más rápidos que los Elites, pero tendrían escudos más débiles. Las combinaciones se nos antojan infinitas.

Poder jugar como un marine en el lado de los humanos también sería algo divertido. Y, fuera cual fuera el papel que eligieras, debería haber un nuevo abanico de gritos y exclamaciones cuando los cuerpos salieran despedidos por el aire.

JUEGO CON BANDA ANCHA
¿HACE FALTA decir que queremos jugar en red para combatir con gente de todo el mundo?

NIDOS DE AMETRALLADORAS
EXACTO. Nos gustaría defender nuestro puesto de la bandera con una torreta y una buena ametralladora. Además de suponer una diversión infinita para el que ocupa ese puesto, añadiría un nuevo nivel de estrategia al juego, puesto que deberías pensar en cómo acabar con el tipo de la torreta.

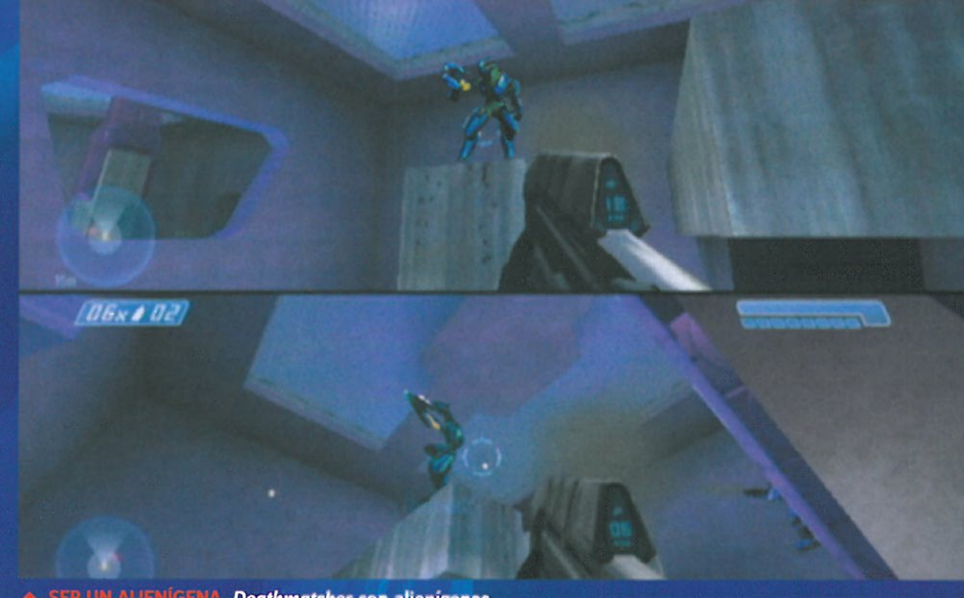
CÓMO VA LA COSA
ESTÁ MUY BIEN poder pulsar el botón «back» para ver la puntuación y cómo se está desarrollando el juego, pero durante una partida complicada, muchas veces no tienes la oportunidad de enterarte de qué está sucediendo. Nos gustaría que nos dijeran cuándo hemos perdido el liderazgo del juego. Haría que las partidas fueran mucho más interesantes, especialmente cuando el tiempo estuviera llegando a su fin.

MÁS *POWER-UPS*
EL SOBREESCUDO y el camuflaje activo son *power-ups* estupendos en las partidas multijugador de *Halo*, pero disponer de más *power-ups* la próxima vez sería lo mejor de lo mejor. Una antigravedad temporal no estaría nada mal, con lo que no tendrías que utilizar muchas de las escaleras que hay. Y un *power-up* que multiplicara por cuatro el daño inflingido convertiría a los afortunados que lo poseyeran en los Jefes Maestros más temidos de la sala.

SE LO QUE SEA lo que incluya Bungie en su próximo juego, nos gustaría poder activar o desactivar los *power-ups* en las partidas multijugador, puesto que algún redactor listillo de la revista empieza a mosquearnos ya con su combinación de invisibilidad y mísiles...



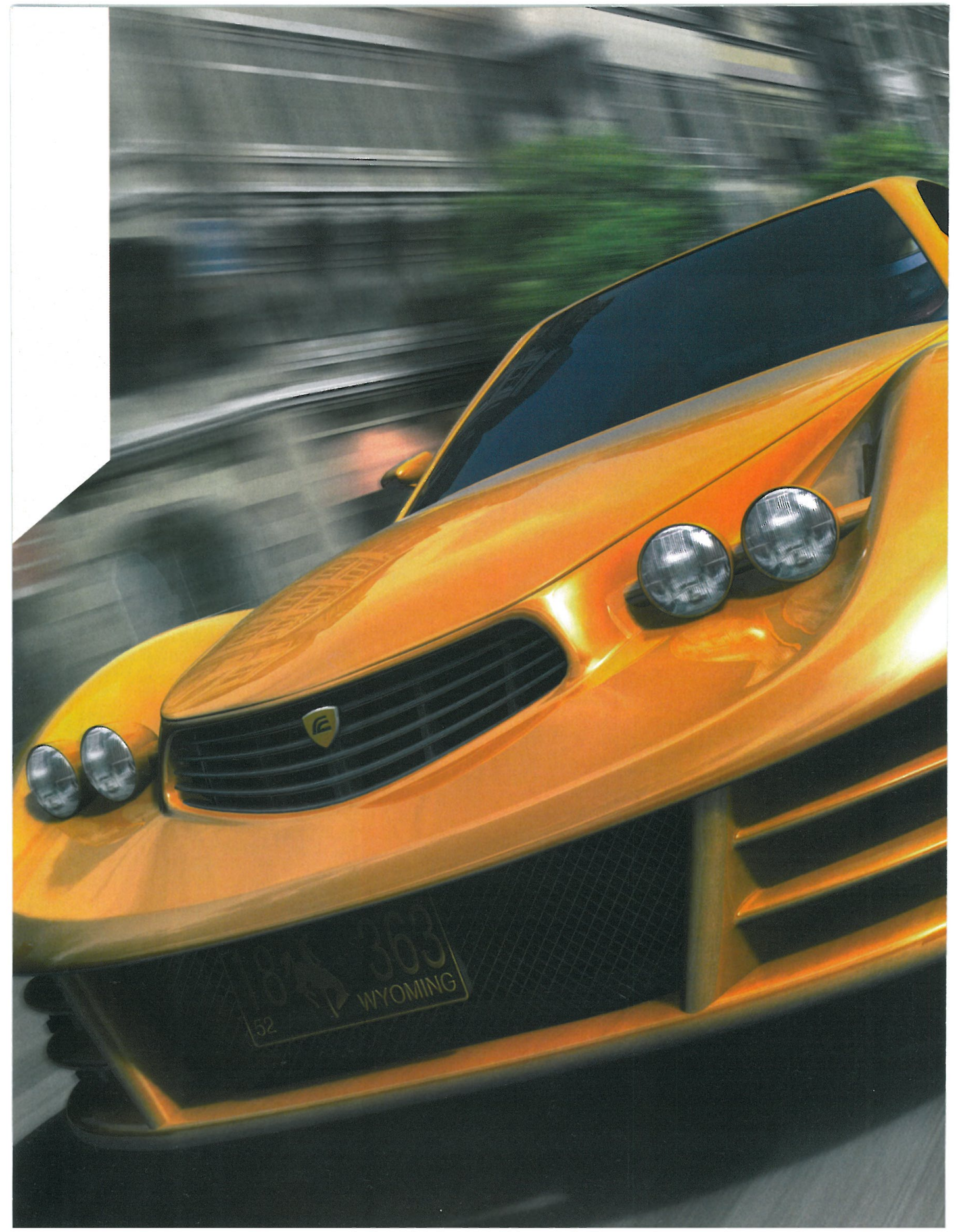
JEFE MAESTRO X2. Sería estupendo compartir correrías con otro SPARTAN.


SER UN ALIENÍGENA. *Deathmatches* con alienígenas.



UNA NUEVA MODA. Más trajes, Bungie, por favor.


CONCURSO
XBOX
THE THING
La cosa
KONAMI
BLACK LABEL GAMES
La Revista Oficial Xbox Edición Española, en colaboración con Vivendi Universal Games, te da la oportunidad de ganar uno de los 10 juegos The Thing que sorteamos.
¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLOS?
Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: Revista Oficial Xbox Edición Española. Concurso The Thing. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona. Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de octubre. Los nombres de los ganadores saldrán publicados en el número 9 de la Revista Oficial Xbox Edición Española.
Nombre:. . . . . Apellidos:. . . . .
Dirección: . . . . Localidad:. . . . .
Provincia: . . . . C.P.: . . . .
Teléfonos: . . . . Edad: . . . .
Correo electrónico: . . . .
☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe
+18
"The Thing" interactive game © 2002 Universal Interactive, Inc. The Thing y todos los personajes son TM y © de Universal Studios. Licenciado por Universal Studios Licensing LLLP. Todos los derechos reservados. Publicado y distribuido por Universal Interactive, Inc. y Konami Corporation. Black Label Games, el logo de Black Label Games, Vivendi Universal Games, y el logo de Vivendi Universal Games son marcas de Vivendi Universal Games, Inc. en los Estados Unidos y/u otros países. «Microsoft, Xbox, y los logos de Xbox son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países y son usados bajo licencia de Microsoft».


363
WYOMING
52



IMÁGENES EXCLUSIVAS

Un paso adelante en la evolución de los juegos de carreras

RACING EVOLUZIONE

EXCLUSIVO XBOX

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **MILESTONE**
DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES**
FECHA DE LANZAMIENTO: **ENERO 2003**

HAY DOS títulos que parecen ser ineludibles para que Xbox aspire a conseguir el mismo volumen decisivo de usuarios que la PS2: *Winning Eleven* y *Gran Turismo*. Podemos confiar en la buena voluntad de Konami en cuanto al primero de ellos ya que cada vez se les ve menos indiferentes al atractivo de la consola de Microsoft. Pero ¿qué hay de *GT*? Ya no lo necesitamos: ¡prepárate para ponerte de pie y ovacionar a *Racing Evoluzione*! ¿Que suena a elogio exagerado o prejuicio burlesco? ¡En absoluto! Está claro que unas afirmaciones así podrían despertar los recelos de hasta el más serio y reputado de los profesionales, pero puesto que hemos tenido la suerte de poder jugar a *Racing Evoluzione* (los primeros del mundo hasta ahora), no dudaremos en anunciar el potencial del nuevo título de Milestone. Y además de forma categórica ya que *Racing* »

EXPLORANDO LA PISTA »

»LOS EFECTOS especiales presentes en *Racing Evoluzione* son un atractivo irresistible para el jugador. Lo que más llama la atención al espectador ahora mismo (el desarrollo aún no ha llegado a la fase beta de prueba) es la textura sumamente detallada de la superficie de la carretera, lograda mediante una aplicación ideada para la ocasión y apodada «Atomizador». «Gracias a esta aplicación –explicaba Marco Spitoni, jefe de artistas de Milestone– es posible ofrecer una vista detallada de las texturas más cerca del jugador, hasta el tamaño de un átomo».

En realidad, un habilidoso manejo de las superficies y los efectos de luz en tiempo real permite a los jugadores de *RE* avistar el más diminuto guijarro mezclado en el asfalto de la superficie. «Para proyectar sombras –contaba Spitoni– creamos una herramienta de desarrollo especial con Softimage, que nos permite renderizar todas las pistas arrojando las sombras de cada objeto sobre la superficie de la carretera (así como de los coches). Es sin duda uno de los efectos gráficos por los que más se valorará el juego. Antes, las pistas y carreteras se veían planas, anónimas y sin ambiente.» De esta forma, la proyección de las sombras crea una excitante sensación de velocidad; si piensas que se añadirán varios efectos de distorsión, te será fácil imaginar el frenesí de movimiento que el jugador podrá experimentar. Además, dichos efectos afectarán también a la hierba que bordea las pistas de montaña y el pavimento adoquinado de las rutas de escape. Las superficies del agua y las cascadas se verán afectadas por reflejos especulares e incluso de partículas.

Uno de los aspectos que más preocupaba a los desarrolladores era el de evitar que el jugador corriera en una especie de país zombi. La implementación de todos estos efectos gráficos, además de las abundantes animaciones (tráfico en carreteras contiguas, gaviotas volando, helicópteros y otros elementos en movimiento) han dado en el blanco, no te quepa duda.





Podremos ver los coches desde diferentes ángulos.



Los escenarios están representados hasta el más mínimo detalle.

» *Evoluzione* representa el inevitable paso adelante en la evolución que los juegos de carreras deberán tener en cuenta si quieren seguir en carrera. No es simple casualidad que sea el equipo de desarrollo de Milestone el que haya acometido tal tarea. De hecho son los autores de series célebres como Screamer y Super Bike 2001. Un equipo de 23 personas que no habría dedicado dos años de su vida al desarrollo de un proyecto tan ambicioso de no haber sido perfectamente conscientes de su pericia y habilidad, por todos reconocidas.

La evolución que Milestone sugiere va más allá de la idea de un juego de carreras cuyo propósito sea tan sólo cruzar la línea de meta por debajo de la bandera a cuadros. Tu actuación al volante es sólo un componente, por más esencial que sea, de una experiencia mucho más rica y compleja. Cuando juegas a *Racing Evoluzione* debes cimentar tu reputación como buen «piloto-fabricante», empezando por el propio diseño del coche antes de retar en la pista a fabricantes tan famosos como Mercedes, Lotus y Ford. Cuando lo hayas hecho ya podrás mostrar al mundo entero lo fiable y exitosa que es tu marca. De ahí que el modo principal del juego se llame «Modo de ensueño» que, sin duda, se inspira en las legendarias hazañas de hombres tan geniales como Enzo Ferrari, quien logró crear un mito con sus propias manos.

Todo empieza en un minúsculo garaje con un mecánico de confianza. El negocio se irá ampliando de forma gradual tras dar pruebas de sus habilidades durante la temporada de competición. Al final, poseerá su propio equipo de investigación, capaz de producir nuevos planes y proyectos siguiendo las indicaciones del jugador. Los nuevos modelos de coche pueden participar en las distintas carreras y, una vez que el nombre de la compañía se haya hecho con una amplia reputación, empezarán a llegarte en masa los pedidos de los compradores individuales. Luego vendrán las corporaciones e instituciones importantes (como por ejemplo la policía, que podría estar interesada en un nuevo vehículo con el que patrullar las calles). Si quieres subir escalafones en la industria del automóvil deberás trabajar en estrecha cooperación con tus ayudantes, quienes son esenciales para la gestión de las actividades de patrocinio. Sin olvidar, claro está, a tus técnicos, enfrascados en sacar adelante tus coches de competición.

El 80% del juego tendrá lugar en las pistas, y es justo allí donde *Racing Evoluzione* da lo mejor de su extraordinario potencial. Stefano Lecchi, responsable del



CUANDO EL ESTILO VA SOBRE CUATRO RUEDAS

AL CONTRARIO que otras simulaciones de carreras de coches, *Racing Evoluzione* no sólo ofrece una flota ideal de autos a elegir –Aston Martin, Mercedes, Lotus, Chevrolet y muchas otras marcas que pueblan los sueños de los conductores entusiastas–, sino que va más allá de la gama de las compañías que encontrarás en cualquier revista de coches e incorpora prototipos futuristas. Sébastien Chaudat, productor de *RE*, nos contó que era difícil hacerse con el *copyright* para la réplica de los *dreamcars* ya existentes, pero que aún fue más difícil crear prototipos imaginarios que estuvieran a la altura. Infogrames anunció una competición entre las mejores escuelas de diseño europeas para la creación de nuevos y originales coches de competición. Milestone supervisó luego la maravilla de bosquejos que les enviaban, los convirtió en modelos 3D y los hizo desguazar todos, ya que en el juego la carrocería de cada coche de carreras se retuerce hasta perder la forma cuando choca con un obstáculo, lo cual no empaña el rendimiento, sino que acentúa el impacto emocional. La versión final del juego presentará unos 80 coches de carreras divididos en tres categorías: versión de «Calle» (modelo base), «Evolución» (reglaje personalizable) y «Competición» (prototipo de carreras), cada una de los cuales incluye cuatro clases: deportivo, deportivo descapotable, *supercar* y *dreamcar*.

Desde Italia llega uno de los títulos de carreras de coches que dará mucho que hablar dentro de muy poco tiempo

INFORMACIÓN ADICIONAL

SONIDO DE PISTONES Los desarrolladores merecen nuestras alabanzas por conseguir equipar cada coche con el rugido propio y peculiar de su motor de forma precisa y reconocible. De hecho Infogrames se puso en contacto con un famoso coleccionista de automóviles (que posee una flota de 200 vehículos distintos) y grabó el sonido de cada modelo. A fin de crear variaciones de tono según la velocidad, se interpoló una grabación de motores a pocas revoluciones con el ruido producido a la máxima velocidad.



↑ Si vas a poca velocidad podrás disfrutar de las vistas.

modelo de física y el funcionamiento del sistema de IA, nos explicó que «uno de los principales objetivos era la creación de lo que tenía que convertirse en un *GT3* para Xbox: una jugabilidad excitante combinada con un modelo físico que, pese a ser realista, asegurara un gran entretenimiento, pasando por diversos escalones de dificultad y basándose en un extenso abanico de coches disponibles». En realidad, cada coche requiere su propio estilo de conducción, y conforme alcances mayores rendimientos (cosa que se deriva del éxito en las partidas), el auténtico desafío consistirá en mantener la potencia de tu motor bajo control. Aunque los controles sean tipo arcade, no deberías olvidar que bajo la superficie de *Racing Evoluzione* late una estricta simulación física. «La jugabilidad se compone de dos partes: el motor de física en sí y lo que yo llamo, en términos genéricos, el motor de jugabilidad –prosiguió Lecchi–. Es decir, un modelo de conducción muy realista combinado con las características de jugabilidad necesarias para un juego así. El modelo físico simula cada de-



CÓMO HEMOS CAMBIADO. Milestone suena a nombre típicamente inglés, pero es cien por cien italiano. Sus orígenes se remontan a 1996, aunque parte de la plantilla, el fundador Antonio Farina entre ellos, ya llevaba unos cuantos años en el campo de los videojuegos bajo el nombre de Graffiti. Milestone ha crecido poco a poco hasta convertirse en el equipo de desarrollo italiano de más éxito, especializándose en juegos de conducción y carreras. En la actualidad el quipo se compone de 23 miembros pero, dado que sus proyectos son realmente ambiciosos, seguro que esa cifra aumentará. O sea que... ¡aspirantes a desarrolladores, al ataque! (Siempre y cuando no os importe trasladaros a Italia, claro).


La ciudad y tú. O tú y la ciudad.Depende.


Todo el mundo del Tuning en plena acción.


El modelado de los coches es realmente espectacular.


Detalles como el del avión indica el nivel de detallismo.


Chris Moore, encargado de la animación de los personajes.


Moore ha utilizado un complejo sistema de huesos y articulaciones virtuales.

talle: embrague, cambio de marchas, derrapadas, coeficiente aerodinámico, dirección, fricción de los neumáticos en el asfalto, etc. Esa simulación se filtra entonces a través del motor de jugabilidad, el cual automatiza todos los elementos más técnicos. No son auténticas ayudas, pero permiten al jugador meterse de lleno enseguida en la dinámica del juego.»

Gracias a una herramienta especial, todos los parámetros (tanto físicos como relativos a la jugabilidad) que caracterizan a cada coche se actualizan en tiempo real y afectan al comportamiento del vehículo en la pista. «Un estilo de conducción de éxito depende del tipo de configuración de neumáticos que el jugador elija. En cuanto a *GT3*, hay dos configuraciones distintas: «Drift» (o de deriva) y «Carreras». Así que puedes elegir tu estilo de conducción: con el modo «Carreras», por ejemplo, el coche está calibrado de modo que premie una conducción correcta, lo cual significa que hay que pasar por las curvas siguiendo la trazada adecuada, evitando cualquier tipo de derrapaje con el acelerador que pudiera acabar en una derrapada en redondo».

Por otra parte, la IA desempeña un papel fundamental en la definición de la jugabilidad. Una vez descartadas las confusas técnicas de lógica probadas en *Super Bike 2001* (ya que son difíciles de ajustar), el equipo de desarrollo se concentró en un enfoque más sencillo, lo cual no quiere decir simplificado. Stefano Lecchi nos lo explicó: «los contendientes se comportan de una forma muy realista en *Racing Evoluzione* ya que utilizan toda la pista en vez de un solo camino. Es habitual ver a los coches que van por delante tratando de rebasarse unos a otros o que te atrapen en caso de que cometas un error.» Los oponentes, en efecto, tienden a comportarse de distintas formas en función de la actuación del jugador: si pierdes terreno y posiciones de manera espectacular es probable que te doblen, pero podrás ir atrapando a otros, mientras que el desafío será más y más difícil si te mantienes en posiciones de cabeza. En ese caso debe-

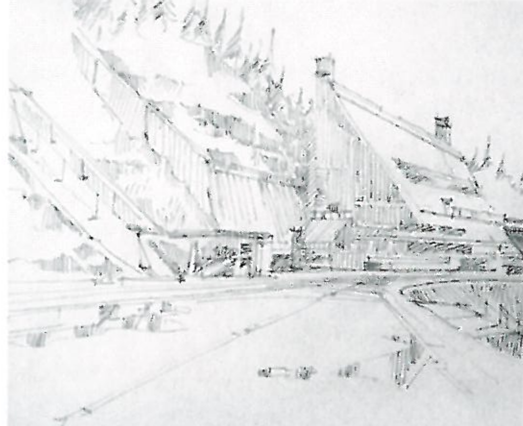
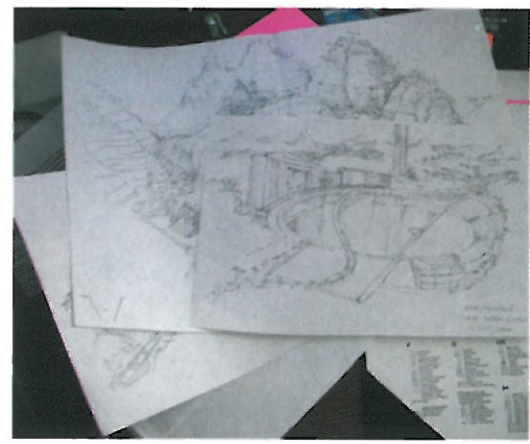
NO SÓLO COCHES

RACING EVOLUZIONE es un juego de conducción, pero la emoción está garantizada incluso fuera de la cabina. De hecho, el jugador tiene la posibilidad de hablar con técnicos y mecánicos, minuciosamente reproducidos en 3D. El riguroso uso de material fílmico por parte de Chris Moore para animar el rostro y el cuerpo de los muchos personajes es digno de elogio. Un complejo sistema de huesos y articulaciones virtuales mueve la piel, o mejor dicho, las texturas de los modelos 3D. Chris ha logrado así reproducir fielmente las expresiones y movimientos de los labios captados previamente con actores reales durante agotadoras sesiones de rodaje.

VIAJE EN CLASE TURISTA

ADEMÁS DE cualquiera de los espectaculares efectos especiales, lo que hace que *Racing Evoluzione* sea absolutamente fantástico es la perfecta disposición de elementos del paisaje. Y es que fue un gran arquitecto, Mario Ricco, quien creó las escenas de fondo. *Racing Evoluzione* puede alardear de cuatro escenarios diferentes: urbanos (en los que la conducción es más bien errática), pistas de montaña (adecuadas para rallies y carreras cuesta arriba), circuitos de competición (versiones mejoradas de lo que los desarrolladores habían conseguido con la serie Super Bike 2001) y estadios recién diseñados (donde se suelen celebrar las carreras Nascar). Los circuitos de competición y las carreteras están ambientados en tres continentes: América, con su civilización industrial; Europa, con su historia y tradiciones; y Asia, donde naturaleza y tecnología parecen fusionarse en armonía.

Ricco explica que se han utilizado características arquitectónicas de las ciudades más importantes del mundo, así como fotogramas y vistas de películas como *Ronin*, ya que «el realismo debe combinarse con los elementos que caracterizan cada trazado para crear un contexto en el que el piloto pueda experimentar la sensación especial de esa ruta concreta». El equipo de desarrollo de Miles-tone intentó no producir la sensación de estar en un corredor, tan típica de la mayoría de juegos de carreras y conducción, recurriendo a lo que ellos llaman «un evento». «Un evento –explicó Mario Ricco– puede ser una montaña, un edificio, cualquier detalle que marque el compás de la carrera y, al mismo tiempo, ofrezca al piloto la percepción de su posición». Ricco echó mano de su experiencia como arquitecto para ayudar a que el entorno pareciera realista y dinámico. «Sólo cuando puedes apreciar las diferencias puedes percibir el espacio –afirmó–; si quieres centrarte en el desorden, tienes que poner algo ordenado cerca; si hay que realzar la profundidad de campo, hay que contrastar un elemento que se vea distante con uno en primer plano». Casi nunca antes se habían aplicado conocimientos arquitectónicos al diseño del decorado. Es algo de lo que *Racing Evoluzione* puede jactarse con todo merecimiento.





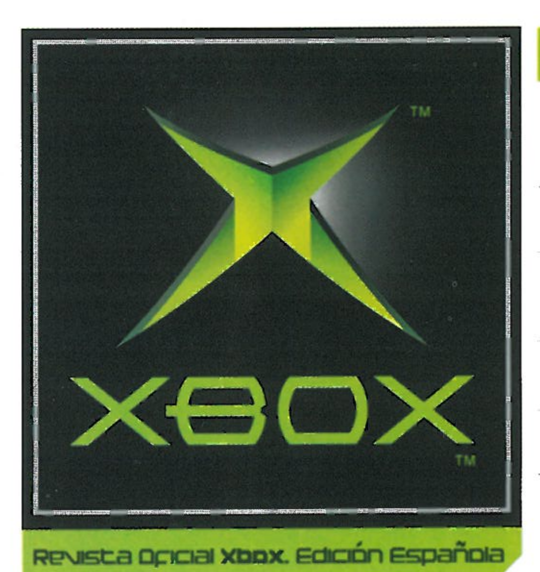
rás plantearte lo de ir a rebufo: todos los coches están sujetos a la resistencia del aire y, si sigues la estela, la cantidad de aire que «absorbe» el coche de delante se mide mediante parámetros relacionados con la distribución de masa, potencia de motor, etc. De esta forma, nada es más emocionante que adelantar en *Racing Evoluzione*, de hecho es más excitante que nunca antes en los juegos de carreras de coches.

Este sofisticado modelo de conducción se ve mejorado por un sistema de control ajustado a la perfección. Se puede detectar una vez más la influencia de *GT3*, pero eso no es una pega. Todos los controles responden de inmediato a la voluntad del jugador. Y es que la resistencia de los gatillos traseros del *pad* de Xbox hacen que sea un placer controlar los frenos y el acelerador.

En cuanto al impacto emocional producido por tu destreza al volante, el efecto de la velocidad es bárbaro. Si pasas de un deportivo descapotable a un «coche de ensueño» (véase recuadro *Cuando el estilo va sobre cuatro ruedas*), el impacto sobre el juego cambiará radicalmente, ya que con este segundo coche de competición no habrá tiempo de admirar los detalles a lo largo de la pista. La increíble sensación de velocidad es, asimismo, el resultado de un modelo físico realista. Si juegas con el campo de visión desde dentro de la cabina, la carretera se pondrá a dar tumbos como si de verdad estuvieras al volante. Lo mismo ocurrirá al pulsar a fondo el acelerador o los frenos: ¡nunca la sensación de conducir ha sido tan realista!

Un motor de juego tan avanzado es el resultado de un impresionante número de distintos parámetros, y tal como quiere señalar Lothar Peckelsen, director de proyecto de *Racing Evoluzione*, «la elección de la plataforma Xbox era inevitable, ya que ahora mismo es la consola más potente en la que implementar un proyecto de juego tan ambicioso».

Ambición y Xbox: dos palabras que suelen ir de la mano. *Racing Evoluzione* saldrá a la venta en el mercado español el próximo mes de enero distribuido por Infogrames. El camino hacia la perfección videojueguil sigue teniendo algún bachecito por la necesidad de pulir y rematar unos cuantos detalles, pero ya es firme la sensación de que se prepara un gran evento para la industria del videojuego italiana, con un nuevo e importantísimo título para la temporada otoño/invierno de Xbox. No hay que olvidar que, cuando se trata de motores, el sello «made in Italy» es garantía de estilo y calidad...



PUNTUACIÓN

8,5-10,0
LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.

7,5-8,4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4
JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,6-5,0
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5
UN JUEGO MALO, MUY MALO.

ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!



VEREDICTO

POTENCIAL
¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO
¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN
¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD
¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

LO MEJOR
+ En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR
- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN
Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

10 // 10

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.

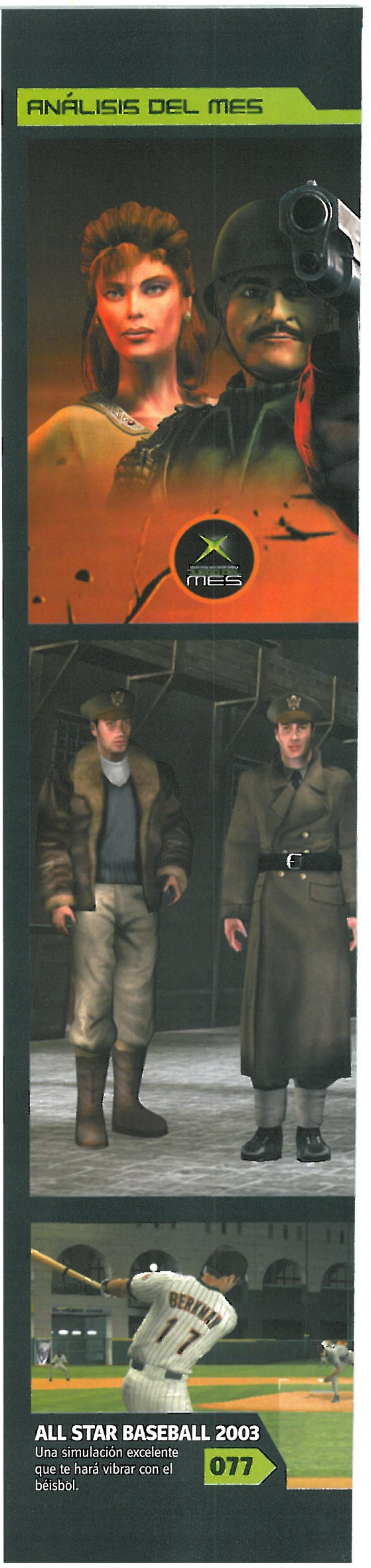


DEMO EN EL DVD
Este icono significa que en nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título. Así que podrás probarlo tu mismo.



VÍDEO EN EL DVD
Si aparece este icono significa que en nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.

ANÁLISIS DEL MES





COMMANDOS 2
Llega el primer juego español para Xbox. Descubre todos sus secretos.
050

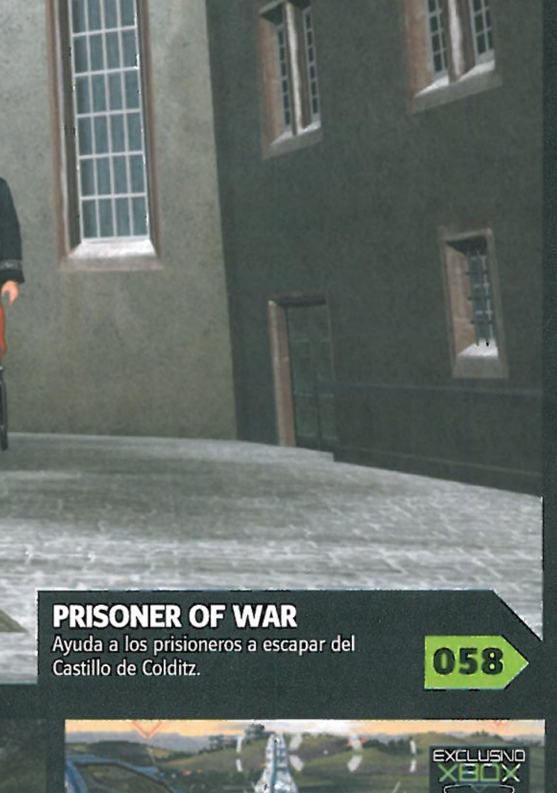


TOUR DE FRANCE
El ciclismo ya no es un deporte desconocido para Xbox.
072



GAUNTLET
Un clásico de los videojuegos que espera no decepcionar.
074





PRISONER OF WAR
Ayuda a los prisioneros a escapar del Castillo de Colditz.
058



SPY HUNTER
Un juego donde mezclar el espionaje con la persecución.
075



4X4 EVO 2
Los aficionados a las carreras 4x4 ya tienen su juego para Xbox.
076



GUN METAL
Aviones que se transforman en robots para salvar la humanidad.
064



SLAM TENNIS
El primer juego de tenis ya es una realidad en Xbox.
068



Sólo para auténticos comandos. Simples aficionados a la estrategia, abstenerse

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE



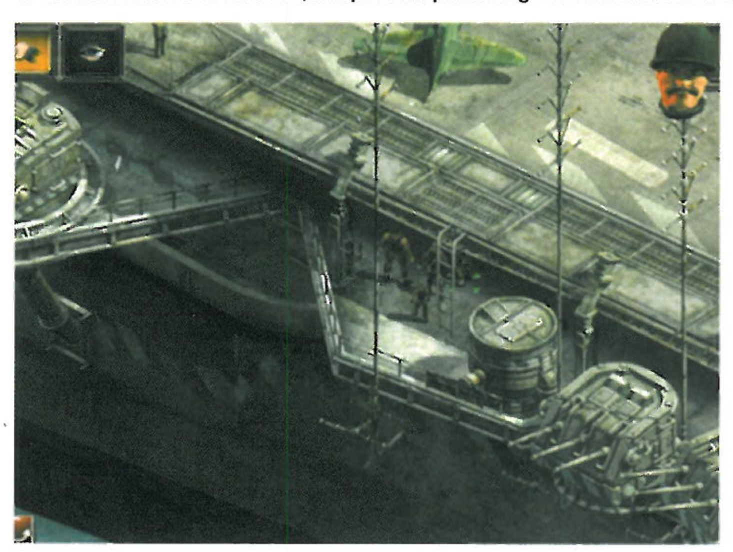
INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **PYRO STUDIOS**
EDITOR: **EIDOS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1**
WEB: **WWW.EIDOSINTERACTIVE.COM**

PYRO STUDIOS presenta una nueva entrada en el catálogo de géneros para Xbox: estrategia en tiempo real. Bueno, no del todo. Lo cierto es que la obra del desarrollador español ha sufrido ciertas modificaciones orientadas a agitar aún más la coctelera de géneros que siempre ha sido la serie Commandos (cuyo origen está en el PC) y convertirla en una propuesta más asequible para un jugador novato en el género. La aventura y, sobre todo, la acción aligeran una fórmula que, hasta ahora, no ha tenido demasiada suerte en el mercado de las consolas.

Commandos 2 es un juego de estrategia táctica, acción y aventura ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Y en tiempo real. El estudio prepara al jugador para la faena con imágenes documentales de la época y una *voz en off* que anuncia el papel fundamental de las unidades de comando en el desarrollo del conflicto. Entonces el jugador puede lanzarse al conflicto con dos misiones de «precalentamien- »

↑ El diseño artístico es excelente, aunque se ha perdido algo de detalle al realizar la adaptación al monitor de televisión.



↑ Esta misión de bonificación arranca en un lateral de un enorme portaaviones.



↑ Las zonas iluminadas indican hacia donde miran los guardias.

to» (cuya dificultad ya anuncia lo que está por venir) o ser humilde y comenzar por estudiar el largo tutorial que resulta imprescindible para conocer la mecánica del juego.

A lo largo del juego contarás con una serie de ocho comandos y un perro -aunque rara vez participan todos en la misma misión- para solventar las 21 misiones planteadas, incluyendo las de bonificación y entrenamiento. Cada misión arranca con el grupo de comandos requerido en territorio enemigo que, por lo general, se trata de territorios enormes (hay que incluir los interiores de numerosas estructuras y transportes como submarinos y portaaviones, en 3D y completamente rotatorios) y se presenta francamente hostil. Los objetivos son muy variados: sabotaje, rescates, emboscadas, infiltración, secuestro, asesinato, robos, resistir una invasión, destrucción... Para alcanzarlos, cada comando dispone de una serie de habilidades únicas que hay que saber aprovechar y combinar. Por ejemplo, el Boina Verde puede arrastrarse y acuchillar discretamente a un soldado; el Conductor puede controlar todo tipo de vehículos, tanques, coches, aviones... ¡incluso globos aerostáticos!; el Artificiero se ocupa de poner bombas; el Ladrón es el hombre perfecto para infiltrarse donde los demás no pueden, el Perro toma la labor de correo entre los comandos, etc, etc. En otras palabras, el jugador se encuentra entre las manos una cantidad de opciones de juego nada habitual pero que terminan por ser imprescindibles.

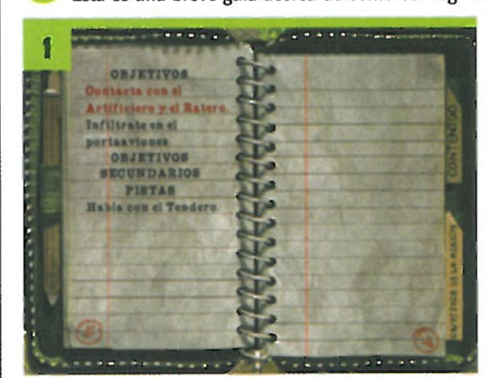
En cualquier caso, está amplitud de opciones va en consonancia con la altura del reto. La versión Xbox de *Commandos 2* vuelve a hacer honor a la fama de la serie y se sitúa como uno de los juegos más sesudos y difíciles del catálogo. De hecho, es un título que puede descorazonar con facilidad a más de uno. Y con motivos. Los escenarios tienden a ser enormes, con multitud de objetivos (unos principales, otros opcionales) y el diseño de las misiones parece presentar todos los obstáculos que ha podido imaginar el equipo de desarrollo. El tutorial resulta imprescindible para comprender las bases sobre las que se asienta *Commandos 2* y adquirir la soltura necesaria con el controlador requiere algún tiempo. Y, sobre todo,

INFORMACIÓN ADICIONAL

PUNTO DE VISTA
Podemos observar cada escenario desde cuatro ángulos diferentes. Al cambiar de unidad en uso, el juego mantiene el ángulo de visión utilizado la última vez con el nuevo comando. En ocasiones, puede resultar un poco confuso.

NOVIOS DE LA MUERTE Métodos militares al descubierto

AUNQUE HAY multitud de objetivos diferentes a lo largo del juego, uno es constante en casi todas las misiones: eliminar la amenaza que supone el enemigo. Esta es una breve guía acerca de cómo conseguirlo.



» EN PRIMER LUGAR, es una buena idea familiarizarse con los objetivos. En la libreta puedes encontrar pistas para ayudar a cumplir cada uno de ellos (en la imagen se sugiere contactar con los camaradas).



» ALEJAR EL ZOOM y explorar previamente el nivel te dará una idea de tus opciones. El número de guardias siempre es abundante, por lo que el sigilo es una prioridad.



» COMIENZA por acuchillar a uno de los guardias cuando no esté a la vista de sus compañeros. Coge el rifle de su inventario y cualquier otro objeto que pueda ser útil, como la pistola y el uniforme.



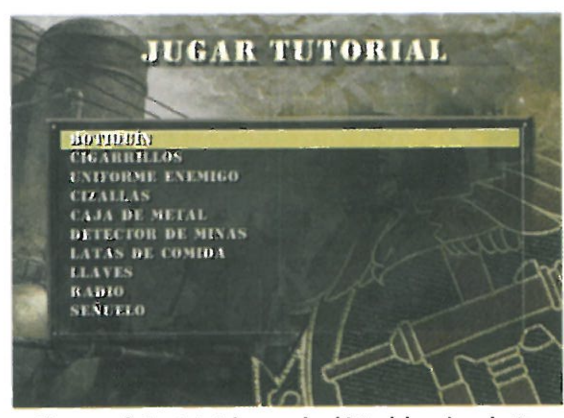
» PROCURA ESCONDER los cadáveres para evitar alertar a las tropas enemigas.



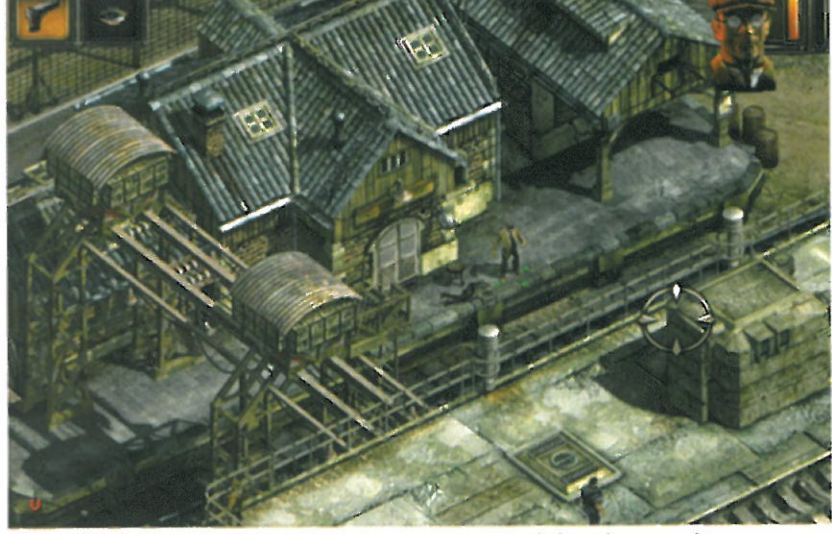
» EXPLORA SISTEMÁTICAMENTE todas las casas y edificios que encuentres, y mira por puertas y ventanas antes de adentrarte en cualquiera de ellos.



» FINALMENTE, la misión lleva a niveles interiores, donde un grupo de comandos espera. Pero todavía hay mucho que hacer antes de llegar a ese final.



Hay un práctico tutorial por cada objeto del equipamiento.



El tren vuelve a llegar con retraso, aunque una guerra mundial puede ser una buena excusa.



Hacer de *voyeur* a través de cerraduras y ventanas resulta esencial para sobrevivir.

Commandos 2 precisa enormes situaciones donde se requieren grandes dosis de pensamiento táctico y planificación. No es lo que se espera de un impaciente jugador de videoconsolas.

Como ya es sabido, *Commandos 2* es la adaptación de un pequeño clásico de la estrategia en tiempo real para PC. Una serie creada por la compañía española Pyro Studios que ha obtenido un gran éxito de ventas y crítica en todas sus entregas. Una serie también conocida por su dificultad y que utilizaba un sistema de control *point and clic* de difícil adaptación a una consola.

La tarea de derribar tópicos no suele ser fácil. Pyro lo ha conseguido al convertir un título de esas características en una propuesta tan original como jugable en su versión Xbox. Para ello ha variado ligeramente el enfoque de *Commandos 2*. En lugar de indicar a golpe de ratón las acciones que cada uno de los ocho comandos debe realizar y esperar a que cumplan las instrucciones, ahora pasas a controlarlos de forma directa (en grupo o indivi- »

HERRAMIENTAS DEL OFICIO

COMMANDOS 2 pone a disposición del jugador una abrumadora colección de equipamiento. Ten en cuenta siempre que las armas de fuego suelen provocar demasiada atención en territorio enemigo.



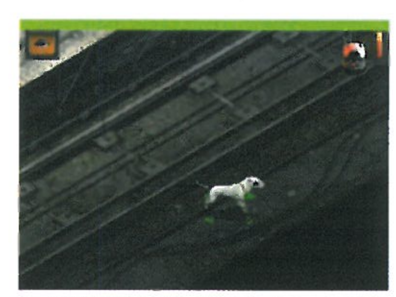
GRANADA: práctica a la hora de atacar grupos de enemigos. Hace un instante, había tres oficiales donde está el fuego.



CÓCKTEL MOLOTOV: de similar efecto a la granada, pero las víctimas corretean un poco antes de caer.



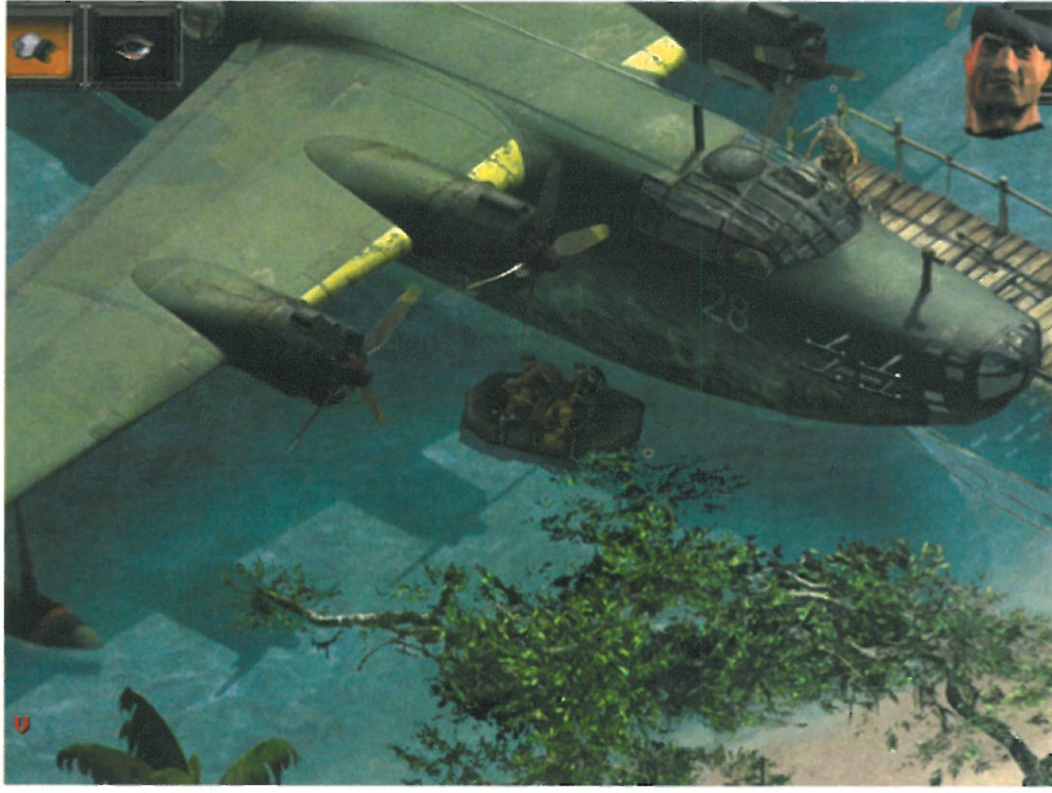
VINO: puedes aplastar la botella en una cabeza o dejarla a la vista para tentar a los soldados. La borrachera les hace dormir.



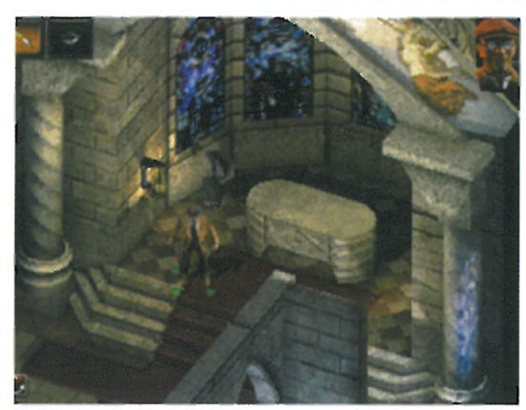
WHISKEY: el perro puede distraer a los guardias y servir como medio de intercambio entre comandos alejados.



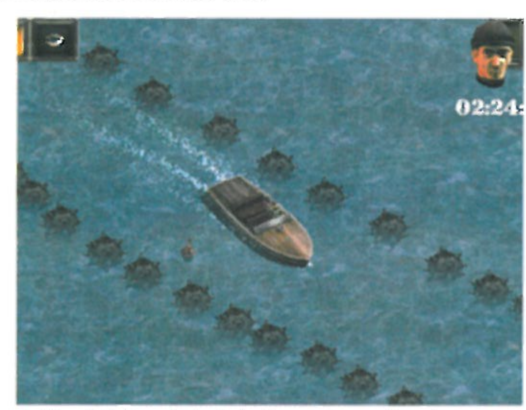
EXPLOSIVOS A DISTANCIA: no permite el sigilo, pero tampoco es necesario cuando puedes eliminarlos a todos.



Tienes ocasión de utilizar numerosos medios de transporte, incluyendo este lustroso bote.



Los escenarios interiores, como esta iglesia, son en 3D.



Un relajado entretenimiento: navegar entre minas.

Un juego que mezcla la estrategia táctica, la acción y la aventura

dualmente) con la palanca analógica izquierda. Un pequeño cambio que acerca algo más el juego al terreno de la acción y la aventura de lo que estaba la versión original. La palanca analógica derecha, la cruceta y el resto de los botones permiten el control de la cámara (zoom y cuatro ángulos de visión que completan los 360º) y el acceso a todos los inventarios, acciones y habilidades de cada unidad. Las únicas opciones de difícil acceso son las recogidas en el botón «back». Éste da acceso a un menú con elementos tan imprescindibles como el testigo de vista (que indica el campo de visión de los soldados enemigos) y precisan un acceso más rápido. A pesar de ello y de la práctica que requiere hacerse de forma fluida con el manejo, *Commandos 2* se presenta como el título de estrategia más logrado dentro del mercado de las consolas.

El esplendor gráfico del juego en PC se ha mantenido en la conversión Xbox, aunque un monitor de televisión no es la mejor opción para apreciar el tremendo esfuerzo y la atención al detalle que los desarrolladores han puesto en cada uno de los escenarios. Puede que la perspectiva isométrica no resulte demasiado atractiva para una consola de última generación, pero lo cierto es que la mecánica de juego funciona estupendamente dentro de esos parámetros. Además, los escenarios abarcan localizaciones tan variadas como Europa, África o Asia, habitualmente escenarios reales recreados tras una laboriosa labor de documentación que acentúa la sensación de inmersión del juego. Pero es la mecánica de juego y el diseño de los niveles lo que convierte a *Commandos 2* en un gran título. Es largo, pero no aburrido ya que consigue mantener la intensidad a lo largo de todo el juego, proporciona numerosos momentos casi cinematográficos (algunas escenas cinemáticas entre niveles y otras de transición realizadas con el motor del juego procuran la impresión de participar en una película bélica) y mantiene despierta la inteligencia del jugador lanzando constantemente obstáculos cuya solución parece casi sencilla tras superarlos. La impresión que queda es que Pyro ha hecho algo más asequible la dificultad del juego, al menos en el nivel normal, y ha dejado más de margen a la vía rápida (pistola en mano) para la resolución de las situaciones. Pese a todo, *Commandos 2* continúa siendo uno de los retos más difíciles disponibles para Xbox.

Pero también hay que tener en cuenta que *Commandos 2* no es un juego pa-

INFORMACION ADICIONAL

PRETTY WOMAN
Natasha, único personaje femenino del juego, no se avergüenza de utilizar sus armas de mujer en favor del bien común. Si se aplica un poco de pintalabios puede engatusar a los soldados más necesitados para distraerlos durante unos segundos de su deber.

↑ ¿Habíamos comentado que éste es el puente sobre el río Kwai?



↑ Una buena inmersión. El juez ruso otorga 9 puntos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

¡HASTA EN LA SOPA!
Los comentarios de los comandos pueden terminar por resultar exasperantes por repetitivos. Los «Alert! Alert!» de los soldados nazis quedarán grabados en tu memoria.

MELODIA
La música que acompaña las andanzas del jugador es muy atmosférica, pero demasiado repetitiva. Te encontrarás tarareando la melodía mucho después de terminar el juego. Un poco enervante.

ra todo el mundo. Cada misión requiere estudiar atentamente el nivel, con especial atención a las rutinas de vigilancia de los enemigos aunque el juego permite salvar partidas en cualquier momento, por lo que las repeticiones no obligan a repetir pasos innecesarios.

Por alguna razón, el modo multijugador cooperativo anunciado no se encuentra en la versión final. Queda una inmersiva aventura en solitario que, hoy por hoy, no puede compararse a ningún otro título de Xbox. Tan difícil como refrescante y apasionante.



POTENCIAL
No es la clase de juego que pone a prueba la máquina.

ESTILO
Repleto de detalles elegantes, especialmente en cuanto a las animaciones, aunque la pantalla del televisor no es la mejor para apreciar el esfuerzo de los desarrolladores.

ADICCIÓN
La amplia variedad del juego asegura el interés.

LONGEVIDAD
21 misiones, un completo tutorial y un nivel de dificultad increíble.

LO MEJOR
+ VARIEDADO
+ EXIGENTE
+ PUEDE SER MUY SATISFACTORIO...

LO PEOR
- ... PERO FRUSTRANTE EN OCASIONES
- ALGUNOS PROBLEMAS DE CONTROL Y GRÁFICOS

RESUMEN
Un muy complicado juego de acción y estrategia. Satisfactorio y excitante, aunque no para todo tipo de jugador.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



ASEGÚRATE
TU EJEMPLAR DE LA REVISTA OFICIAL



EDICIÓN ESPAÑOLA



¡OFICIAL!
Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!
Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!
Noticias, avances y análisis antes que nadie.



PROMOCIÓN

La Revista Oficial Xbox Edición Española regala camisetas Xbox a las personas que se suscriban mandando el cupón adjunto.

OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX, EDICIÓN ESPAÑOLA**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos...

Dirección...

Teléfonos...

Población...

Provincia... C. P. ....

Correo electrónico...

FORMA DE PAGO:

MC Ediciones Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €). Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ **Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito** (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ **Domiciliación Bancaria** (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

, a de de 2002

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.


SOLDADO LUCA BERATTI
>> UN BUEN amigo, si el precio es el correcto. Págale a este hombre un poco de género y ejecutará una espléndida actuación teatral para atraer la atención de los guardias.
TENIENTE CAMERON WINTERS
>> EL RESIDENTE del anorak del Castillo de Colditz, con su gran sabiduría a la hora de elaborar rutas de fuga, ocultarse en pequeñas grietas o sobornar a los guardias. Todo campo de prisioneros debería tener uno.
MAYOR WILLIAM KINGSLEY
>> UNA MITAD del Comité de Fugas del Colditz. Con sus labios apretados y sus exquisitos modales de caballero es el tipo de compañero que te guía en tus objetivos para poder escapar del fuerte alemán.



Prisionero, bienvenido al Castillo de Colditz, de donde nadie ha podido escapar...

PRISONER OF WAR

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **WIDE GAMES**
EDITOR: **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **JULIO 2002**
MULTIJUGADOR: **1**
WEB: **WWW.CODEMASTERS.COM/POW**

» UN ADELANTO

Escápate de varios campos de prisioneros de la Segunda Guerra Mundial usando únicamente el sigilo y tu cerebro.

TODO AQUEL que haya visto alguna película o que haya leído algún libro basado en la Segunda Guerra Mundial habrá descubierto innumerables anécdotas e historias casi increíbles sucedidas durante ese trascendental período de la historia. Muchas de estas historias tratan sobre héroes anónimos o leyendas míticas que logran superar sus limitaciones físicas para enfrentarse contra el Mal por un bien común. Historias que han inspirado al cine en numerosas ocasiones y, a su vez, *Prisoner of War* toma como inspiración alguna de estas películas. Así pues, si miramos a las capturas de pantalla enseguida nos vendrá a la memoria varios de estos filmes, pero será uno, concretamente, el que protagonizará nuestros pensamientos: *La Gran Evasión*.

Prisoner of War trata, al igual que la película, de escapar de un campo de prisioneros alemán. Bueno, en realidad de varios campos. Puede que la idea parezca un poco simple pero podemos asegurar que es más efectiva de lo que aparenta. El mérito principal para que el juego sea tan efectista es la inmersión que produce, sobre todo en las primeras partidas. Se ha puesto mucho entusiasmo en recrear al más mínimo detalle los tres campos de prisioneros que encontramos en el juego. El campo de custodia, el primero de todos, y Stalag Luft son magníficos, pero es en el Castillo de Colditz donde el juego demuestra su verdadero potencial. Colditz fue la prisión más temible de la Segunda Guerra Mundial y aquí está recreada a la perfección. Sus imponentes muros, sus oscuras celdas de castigo, las patios helados, los estrechos pasillos y sus ventanas en- »

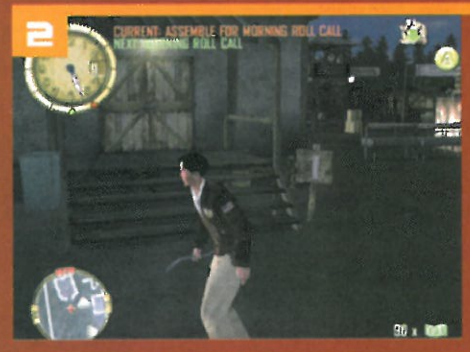
ALGUNOS OBJETOS DEL JUEGO

Una pequeña guía que te ayudará a conocer algunos objetos del juego y la mejor manera de utilizarlos.



01 BETÚN

ENCUENTRA UN espejo y podrás esparcir el betún por tu cara. Es muy importante en las incursiones nocturnas ya que te hará menos visible a los ojos de los soldados, pero ten cuidado al utilizarlo de día ya que si te ven los guardias enseguida pensarán que estás tramando algo.



02 PALANCA

ÚSALA PARA abrir algunas puertas cerradas para siempre. La palanca es demasiado grande para guardarla en el bolsillo, así que deberás llevarla en la mano. No dejes que los guardias te vean con una palanca porque te arrestarán de inmediato.



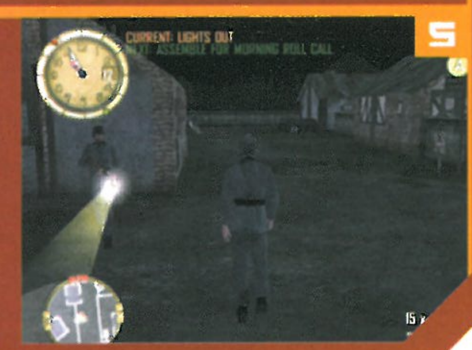
03 TELESCOPIO

TE PERMITE ESPIAR a los guardias situados en lo alto de las torres de vigilancia. Vigílalos y espera hasta que se giren y miren en otra dirección para moverte libremente. Si te descubren utilizando el telescopio, los guardias abrirán fuego contra ti.



04 GANZÚA

ESTÁN en tu primera visita al Castillo de Colditz y se utilizan para lo que ya sabes. De todos modos, abrir una cerradura con la ganzúa lleva su tiempo; una barra de progresión aparecerá al comenzar el trabajo. Asegúrate de que no te pillen cuando «trabajes».



05 UNIFORME DE SOLDADO

CONSIGUE UNO en la lavandería, sitúate delante de un espejo y ¡presto! una licencia inmediata para pasearte delante de los guardias sin que te pillen. Acuérdate de andar despacio e intentar no mostrar tu rostro a ningún oficial o te pillarán enseguida.



Con el disparador izquierdo entrarás en el modo primera persona y verás todo lo que te ro



Miestras los presos se reúnen para hablar, Stone se toma muy en serio sus ejercicios diario

rejadas... todo está aquí. Colditz es tan amenazador e inexpugnable que llega a desmoralizar al jugador cuando entra por primera vez en él.

Pero para llegar a Colditz primero habrá que superar el campo Stalag Luft y previamente el campo de custodia.

Empezemos por el principio. Tú eres el capitán Lewis Stone, oficial de las Fuerzas Aéreas estadounidenses. Durante una misión de reconocimiento junto a tu copiloto, el teniente James Daly, eres abatido mientras sobrevuelas Alemania pero puedes saltar del avión a tiempo. La mala suerte te persigue y aterrizas «casualmente» justo en brazos del enemigo, que te encarcela de inmediato en el campo de prisioneros más cercano. Tu primera intención es escapar, pero pronto descubrirás que los alemanes tienen un plan secreto que podría desequilibrar la balanza de la guerra a su favor. Es imperativo pues avisar al mando aliado de inmediato y tú eres el único con la habilidad suficiente para escapar. Ésa es tu misión.

Nada más entrar en cada campo de prisioneros hablarás con el oficial al mando. Éste te pondrá al corriente del estado del campo, de la rutina diaria, de los prisioneros, etc. Y te dará una pequeña misión que cumplir para que confíen en ti: la confianza entre los prisioneros no es gratuita en estos campos. Así, la primera misión de todo el juego será conseguir 50 unidades de género (moneda dentro de las

INFORMACIÓN ADICIONAL

LOS ANTIDISTURBIOS

Si no te presentas en los recuentos de la mañana o de la tarde, el oficial al mando llamará a los antidisturbios. Estos molestos soldados armados con ametralladoras te buscarán por todo el campo de prisioneros con una filosofía un tanto peculiar: «Dispara primero, pregunta después.» Son especialmente hábiles en la búsqueda de fugados y su velocidad te sorprenderá en más de una ocasión. Siempre comienzan su búsqueda por el área donde fuiste descubierto por última vez.

EL CAMPO DE CUSTODIA » Ahora presta atención, comienza tu misión

COCHERAS
ALMACÉN
PALANCA
BARRACÓN DE CONDUCTORES
AGUJERO EN LA PARED
BARRACONES ALEMANES
CELDA DE CASTIGO
BARRACONES DE PRISIONEROS
ZONA DE RECUENTO DE PRISIONEROS
PATIO DE EJERCICIO
ENFERMERÍA
BARRACONES DE PRISIONEROS 2
COMEDOR

OBJETIVO 01
» RECOLECTA 50 unidades de género para dárselas al sargento O'Brien. Aparentemente hay suficiente género alrededor de la enfermería.

OBJETIVO 02
» ENCUENTRA UNA LLAVE de cobre en los barracones alemanes. Tendrás que esquivar al guardia que vigila fuera constantemente.

OBJETIVO 03
» ROBA UNA PALANCA del almacén. Un agujero en la pared cercana podría ser extremadamente útil.

OBJETIVO 04
» ENTRA EN EL CUARTEL de los conductores utilizando la palanca. ¡Cuidado con despertar a los guardias! Muévete a la parte trasera del camión y escapa. Bueno, ése es el plan...

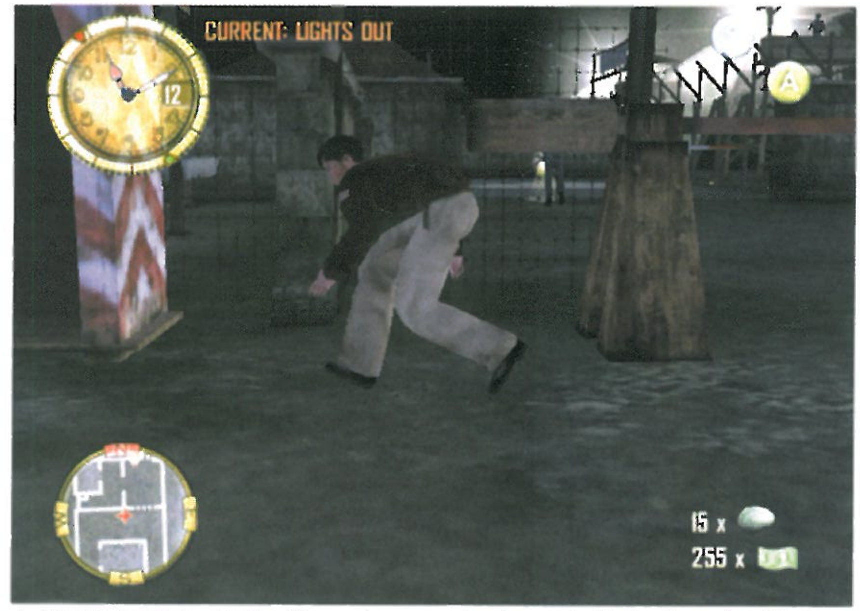
LEYENDA
TORRE DE VIGILANCIA
BARRERA DE CONTROL

Wide Games ha puesto un especial interés en recrear a la perfección los campos de prisioneros alemanes

» INFORMACIÓN ADICIONAL

» LA ZONA PROHIBIDA
Todas las áreas del campo pueden ser una legal o ilegal. Las zonas legales son donde se supone que puedes estar a una hora del día concreta. Por ejemplo, en el comedor durante el almuerzo. Si te encuentras fuera de esa zona a esa hora estarás en un área ilegal y podrán arrestarte si te pillan.

» NEGOCIOS
No hay dinero en circulación dentro del campo, solo el contrabando entre prisioneros puede usarse para hacer negocios como pedir favores o comprar objetos. Encontrarás género en todas partes del campo, algunas veces en las zonas ilegales como en los edificios de los oficiales y en los barracones de los soldados.



↑ Moverte agachado ralentizará tu marcha, pero reduce las oportunidades de ser descubierto.

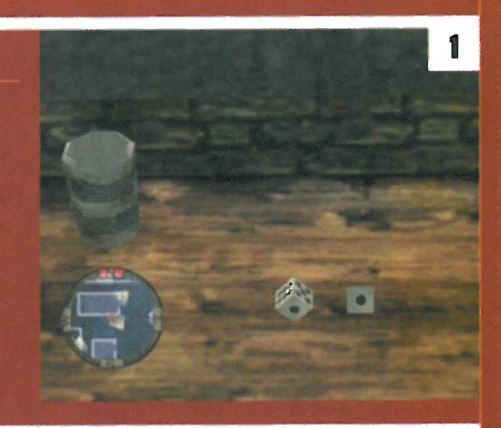
» prisiones) y dárselas al oficial al mando. Como es lógico, no hay dinero en circulación, por lo que los prisioneros utilizan objetos de contrabando, como chocolate, alcohol y cigarrillos, en sus intercambios. Tras este primer objetivo el comité de fugas intentará ayudarte en tu fuga facilitándote información sobre cómo conseguir alguna que otra llave y una palanca, objetos imprescindibles en cualquier intento de huida.

¿Sencillo? Todo lo contrario. En todas las misiones del juego hay que hacer más de una cosa para cumplir el objetivo principal. Para conseguir por ejemplo una palanca, necesitarás primero la llave que abre el almacén, y esta llave se encuentra en algún escritorio dentro del barracón de soldados. Cada paso que se da dentro del juego debe estar planificado y pensado de antemano si no quieres acabar con tus huesos en la celda de castigo, o peor, en la enfermería. ¡Ah! Y no nos olvidemos de la rutina diaria, otro factor que tener muy en cuenta porque los días y las noches se alternan en tiempo real; el reloj marcará tu destino. La primera y la última tarea de cada día es el recuento de prisioneros, si no te presentas en estos recuentos el oficial alemán dará la alarma y las consecuen- »



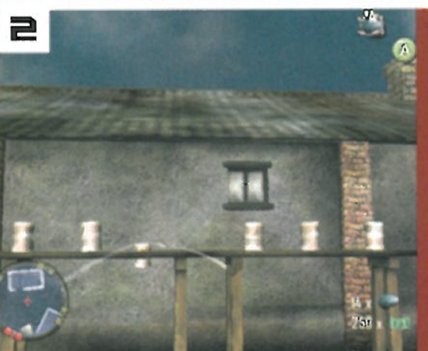
MOMENTOS DE OCIO

Éstos son los minijuegos disponibles en POW. Gana en ellos y llévate un poco de género como premio.



01: DADOS

QUIÉN:
Soldado Mickey Malone
DÓNDE:
Stalag Luft
QUÉ:
Lanza un par de dados y si consigues un siete o más, ganarás.



02 LANZAMIENTOS DE PIEDRAS

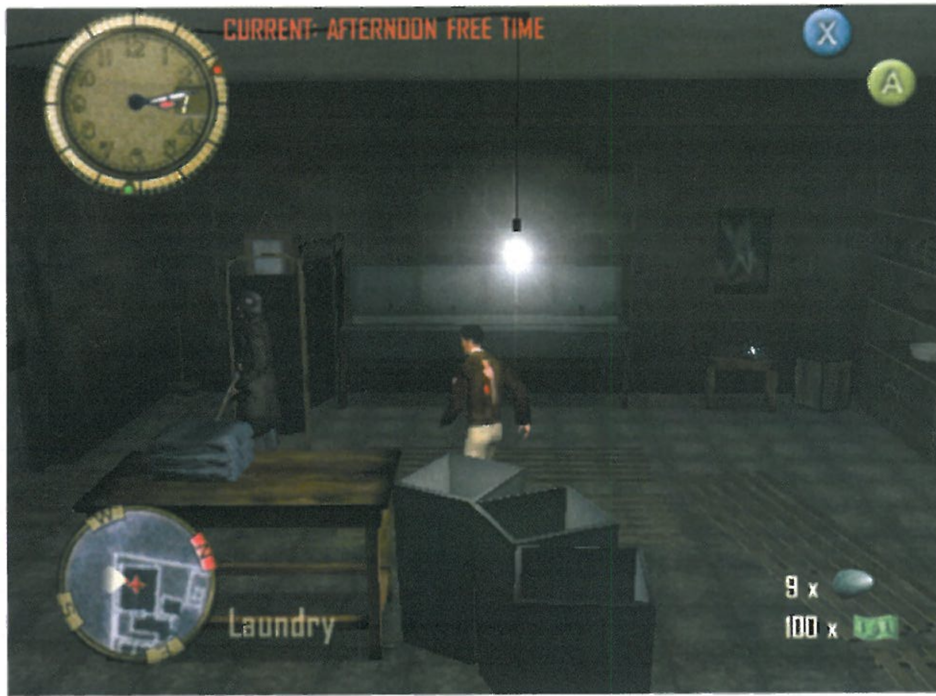
QUIÉN:
Cabo Douglas 'Sureshot' Spears
DÓNDE:
Stalag Luft o Colditz
QUÉ:
Afina la puntería y lanza las piedras para derribar todas las latas dentro del



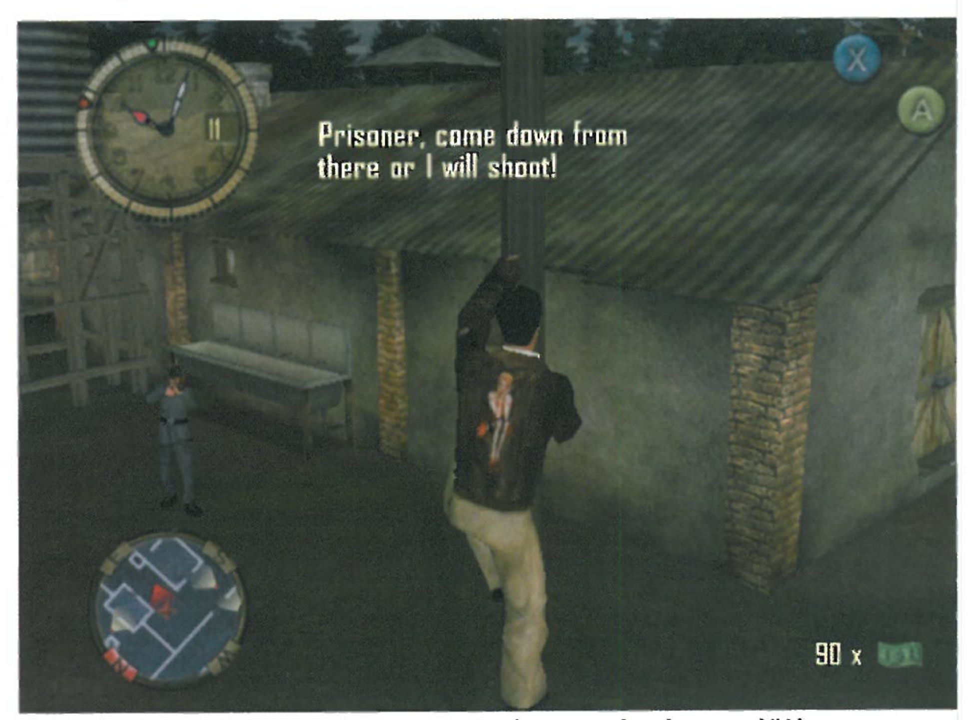
03 CARTAS



QUIÉN:
Soldado Tony Malone
DÓNDE:
Colditz
QUÉ:
Juega bien a las cartas. Averigua si una carta será mayor o menor que el último número.



Con mucho sigilo, Stone intentará no llamar la atención de este soldado.



Subirse a un palo, ya sea por placer o para ver mejor el campo, está totalmente prohibido.

cias pueden ser gravísimas. Por supuesto también está el desayuno, el almuerzo y la cena, sin descuidarse del ejercicio matutino o del descanso de la tarde. Para cada una de estas tareas, el campo de prisioneros asigna un área concreta y determinada de la que es mejor no salir: para almorzar el área asignada es el comedor; para el ejercicio matutino, el patio. Que sea mejor no salir de estas áreas no significa que no puedas hacerlo, de hecho si quieres fugarte del campo de prisioneros deberás salir furtivamente de estas áreas en momentos concretos aunque esté prohibido. Eso sí, si te pillan ya sabes donde descansarán tus huesos.

La dificultad del juego queda patente desde el principio y enseguida notaremos que escapar de cualquiera de las prisiones no será coser y cantar. Posiblemente si el juego hubiera tenido un poco menos de dificultad habría sido bastante aburrido de jugar y lo mismo al contrario, si hubiera sido un poco más difícil habría sido demasiado para cualquier jugador. Nos encontramos con un título cuya dificultad está tremendamente equilibrada y eso aumenta aún más su jugabilidad.

Así pues, el juego se compone de un ir y venir continuo por los campos de prisioneros recolectando información y de innumerables incursiones nocturnas, que por cierto son el alma de *Prisoner of War*. Para estos paseos a la luz de la luna deberás haber estudiado previamente el terreno, examinado qué verjas son escalables y cuáles no, haber memorizado las rutas de los guardias, conocer todos los recovecos y escondrijos del campo y haberte cargado de objetos imprescindibles como betún, palancas o ganzúas.

Para llevar a cabo estas acciones se necesita un buen control sobre el personaje y *Prisoner of War* lo tiene. Una vez más, el mando de Xbox se adapta a la perfección al juego y responde con prontitud a nuestros deseos. El control es sencillo y fácil de aprender, se usan sólo dos botones que determinan qué acción puede realizarse dependiendo del entorno que nos rodea, una idea muy simple pero brillante y efectiva. Además, Lewis Stone es capaz de realizar una gran cantidad de movimientos como escalar verjas y muros, espiar a través de cerraduras, esconderse debajo de coches y camiones, caminar en cuclillas, golpear paredes, lanzar piedras, entre otras cosas. Por supuesto el sigilo y la estrategia es la clave para llevar a buen termino nuestros propósitos así que ten cuidado a la hora de pintarte la cara con betún y salir de tu barracón a las tres de la mañana.

Prisoner of War es audiovisualmente correcto. Los gráficos no son espectaculares, no hay increíbles efectos de luz, ni explosiones gigantescas, se ha desestimado el uso del *bumb-mapping* por lo que no hay efecto relieve en ninguna textura del juego. Además, el juego de cámaras llega a desesperar en ocasiones por sus imprecisos cambios en los momentos más inoportunos. Por otro lado, *Prisoner of War* cuenta con una serie de detalles que están bastante bien, por ejemplo el juego refleja la realidad de los campos de prisioneros: todo lo que los rodea es oscuro y sucio, con unos tonos marrones y grises que acompañan to-



INFORMACIÓN ADICIONAL

LA PRISION
Si molestas a los guardias o te pillan husmeando en una zona ilegal, te gritarán que pares. Si no obedeces, abrirán fuego, y si te hieren irás directo a la enfermería unos cuantos días. Si te rindes, te llevarán a la prisión donde podrás recapacitar durante unos días tus acciones.

POW-ER UP ¿Solid Snake? ¿Cómo? ¿Qué es esto? ¿Algún tipo de broma?

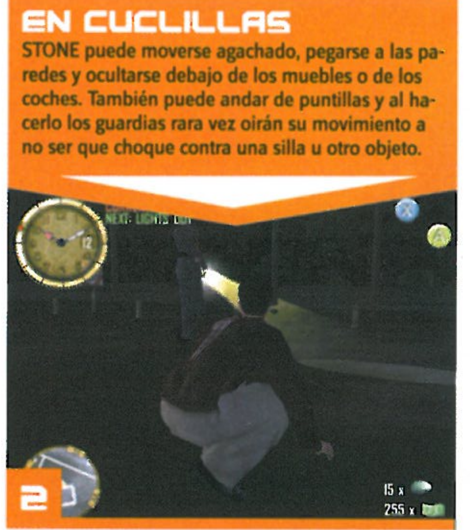


UNA OJEADA

ASOMARSE por las esquinas para ojear el terreno es una precaución esencial, al igual que mirar a través de las cerraduras de cualquier puerta antes de abrirla. Gracias a estas estrategias evitarás encontrarte de frente con un guardia no deseado.

EN CUCLILLAS

STONE puede moverse agachado, pegarse a las paredes y ocultarse debajo de los muebles o de los coches. También puede andar de puntillas y al hacerlo los guardias rara vez oirán su movimiento a no ser que choque contra una silla u otro objeto.





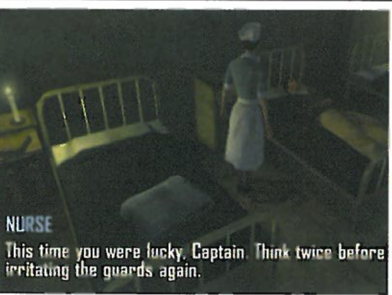
DISTRACCIÓN

A VECES es muy útil atraer la atención de los guardias. Al pegarse a una pared, Stone puede golpearla con sus nudillos para distraer a un guardia. También puede lanzar piedras y romper los focos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

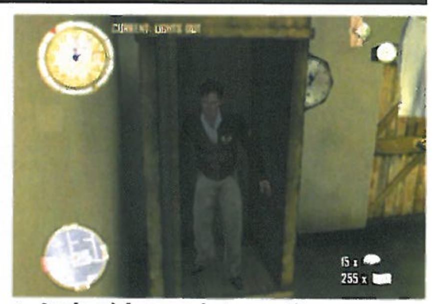
EL DÍA DE HOY
El juego tiene un ciclo día/noche en tiempo real. Cada segundo que pase en nuestro mundo, será un minuto para el capitán Lewis Stone. Es esencial que planifiques tus fugas de acuerdo al tiempo del juego, y así evitar saltarte un recuento matutino, lo que significaría que el oficial llamase a los antidisturbios.

MUÉVETE
Alrededor del perímetro de las diferentes áreas del campo existe una zona llamada la Zona de la Muerte. Esta zona marcada con cable de espino evita que los prisioneros se acerquen demasiado a la alambrada. Si te aventuras a cruzar esa delgada línea, los guardias no dudarán en disparar, sin dar previo aviso, sobre tu frágil y mortal cuerpo.



La enfermera intentará curar a Stone.


Niégate a moverte y el guardia utilizará algo más que palabras.


Aquí podrás esconderte un ratito.

Lewis Stone es capaz de escalar verjas y muros, espiar a través de cerraduras o esconderse debajo de camiones

da la aventura. Los interiores de los barracones y de Colditz están plagados de detalles y decoraciones, con sillas que se mueven cuando las tocamos, armarios que pueden abrirse, cazos y cacerolas que suenan si las rozamos, bidones y cajas que servirán para ocultarnos...

Otro cantar son las animaciones de los personajes, muy buenas se mire como se mire. Los prisioneros tienen frío, se soplan las manos para calentarse, bostezan cuando tienen sueño, miran el reloj, se rascan el brazo, hablan entre ellos gesticulando de forma real... La IA de los soldados es notable en la mayoría de ocasiones y es mejor tener cuidado ya que tienen un oído bastante fino y una vista muy aguda. A la más mínima sospecha no dudarán en arrestarte, hayas cometido algún crimen o no.

Sin embargo, y a pesar de todas las características gráficas del juego no puede evitarse una extraña sensación de vacío al jugar. Aunque los prisioneros actúan de forma real parecen más bien robots programados para ir de aquí para allá. No hay vida dentro del juego y eso se descubre enseguida cuando nos damos cuenta de que no es necesario comer, ni dormir, para sobrevivir. Hemos estado semanas y semanas dentro del juego sin comer un trozo de pan, ni dormir ni un minuto, algo totalmente imposible, y que choca al ver a los compañeros que sí lo hacen, ¡incluso los soldados se quedan dormidos de vez en cuando! En fin, un detalle que salta a la vista, seguro que se ha hecho aposta para mejorar la jugabilidad pero contrasta con toda la aparente realidad que rodea al juego.

Prisoner of War es un juego correcto en todos los sentidos pero en ningún momento llega a sorprender pese a la inmersión que produce. Su estilo de juego recordará un poco a la saga Metal Gear Solid, sobre todo por el tema del sigilo, y sin duda agradará a la mayoría. Sin embargo, y a pesar de todo lo bueno que ofrece, *Prisoner of War* no llega a sobresalir entre el resto de juegos porque le falta esa chispa que tienen todos los grandes títulos. Si Wide Games hubiese añadido un poco más de variedad o más componentes aventureros o roleros, habría salido una mezcla más explosiva, más divertida y con una jugabilidad más profunda para el jugador, en lugar de quedarse solo en la superficie como ha ocurrido.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Destacan las animaciones de los personajes y el detallismo de los campos de prisioneros.

ESTILO
El sigilo, la observación y la paciencia son la clave para triunfar en el juego.

ADICCIÓN
Los campos de prisioneros parecen reales. No ocurre lo mismo con algunas acciones de los prisioneros a pesar de la elaborada IA.

LONGEVIDAD
Cinco misiones parecen cortas pero la dificultad está muy ajustada.

LO MEJOR
+ CASTILLO DE COLDITZ
+ ANIMACIONES
+ ATMÓSFERA DEL JUEGO

LO PEOR
- JUEGO DE CÁMARAS
- SUPERFICIAL EN OCASIONES

RESUMEN
Acertada la idea de escaparse de un campo de prisioneros pero tiene algunos defectillos como el juego de cámaras o la jugabilidad superficial.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7,7 // 10

Docenas de misiles, una salva de cohetes arpón y solo tres blancos. ¿Alguien dijo orgía de destrucción?

Marchando una de «transformers»

GUN METAL



INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **RAGE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **JULIO 2002**
MULTIJUGADOR: **1**
WEB: **WWW.RAGE.CO.UK/HTML/GUNMETAL.ASP**

HAS TERMINADO *Halo* y no sabes que hacer? ¿Todavía te apetece un poco más de acción? ¿Tienes los pulgares bien entrenados? Si tus respuestas son afirmativas pronto serás carne de cañón para *Gun Metal.* ¿Quieres saber más...? Pues sigue leyendo.

No se puede decir que el argumento utilizado en *Gun Metal* vaya a ganar ningún Oscar al mejor guión original: «Sorprendentemente» somos la última esperanza para una humanidad casi destruida por la guerra, exiliada en un planeta llamado Helios. *Gun Metal* es el nombre en clave del último recurso creado para ganar este conflicto. Se trata de un gigantesco robot fuertemente armado, con la cualidad de poder transformarse en un caza de combate. Adivina quién tiene que pilotarlo.

¿Para que crear un robot armado de más de diez metros de altura? Fácil. El enemigo nos supera ampliamente en número de efectivos, con un ejército realmente potente, y en cada misión comprobaremos cómo utilizan esa superioridad numérica. Luchando junto a las fuerzas del senado tendremos que pilotar el prototipo del proyecto *Gun Metal.* Aunque lo de luchar junto a las fuerzas del senado queda bonito sobre el papel, no os dejéis engañar, la mayoría de las veces nos tocará luchar solos ante el peligro, mientras que únicamente en algunas misiones las tropas amigas nos ofrecerán una pequeña ayuda.

Intentando compensar la evidente inferioridad numérica, los científicos del senado han dotado al robot de una potencia de »

DECISIONES, DECISIONES

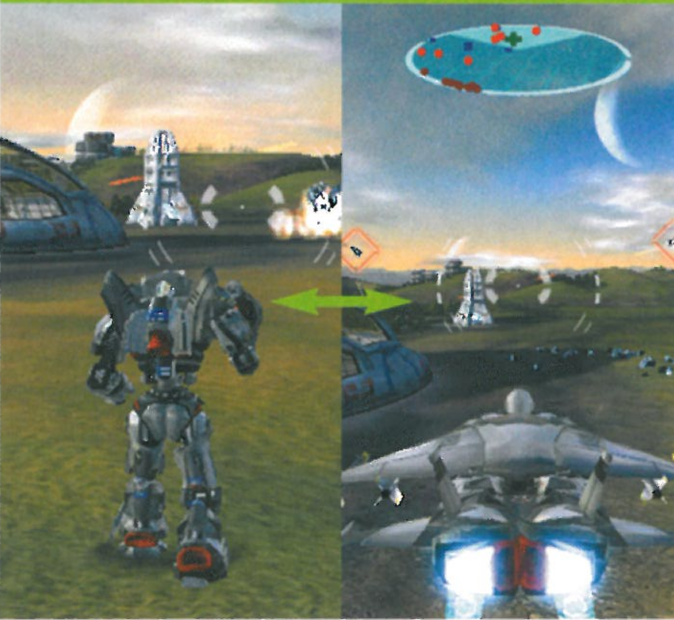
¿Ataque aéreo o terrestre? ¿Napalm o misiles? Todo es tan tentador...


CAÑÓN VULCAN. Lluvia de plomo.


MAVERICKS. Dispara y olvídate.


NAPALM. Petróleo ardiente.


HELLFIRE. Salva de cohetes tierra-tierra.


En un mundo perfecto todas las guerras se librarían entre «transformers» gigantes de metal.

EL EXOESQUELETO de tu Havoc te permite realizar una transformación doble. Dos configuraciones muy distintas con solo pulsar un botón. Cada uno de los modos nos permitirá un estilo de combate tan intenso como diferente. En la forma de robot, tendrás un blindaje muy superior, además de poder saltar y moverte en sentido lateral. El combate a pie normalmente hace inevitable acercarse al enemigo y por lo tanto es peligroso, pero no se trata de lanzarse en un ataque suicida contra una multitud de enemigos, sino de moverse de un lado a otro mientras los machacamos. Otra opción es centrar nuestros ataques combinados de misiles y ametralladoras en un enemigo de gran tamaño.

El modo avión nos dará velocidad, permitiéndonos rápidos reconocimientos aéreos de la zona o fugas a todo gas. Con él podremos lanzar ataques aéreos en el campo de batalla o causar grandes daños a las naves enemigas. Los rizos laterales serán extremadamente útiles, sobre todo a la hora de evitar los mísiles guiados. En ambos casos tenemos un arsenal de armas que podremos elegir (véase cuadro de *Información Adicional*) teniendo en cuenta la que más necesitemos en cada situación.


CAÑÓN DE PULSOS. Puntería perfecta.


TRIDENT. Múltiples misiles.


LANZADISCOS. Como cuchillas voladoras.


FLACK CANNON. Funde hasta el metal.

INFORMACIÓN ADICIONAL

GIROS IMPOSIBLES
Tan sólo hay cinco configuraciones de botones para pilotar el Havoc «Transformer» así que tendremos que aprender alguna de ellas. Mientras que muchos tendrán que probar hasta encontrar la configuración idónea para su estilo de juego, otros podrán encontrar una configuración tipo *Halo* para jugar. El *stick* analógico derecho sirve para mirar, el izquierdo para moverse, mientras que otros pueden adaptarse a cada jugador.

GUN MENTAL
Ambas formas, robot o avión, tienen cuatro bahías para seleccionar armamentos intercambiables durante la misión. Inicialmente comenzaremos con lo básico, pero completando sucesivas misiones desbloquearemos y aumentaremos nuestro arsenal. Hay un total de 24 armas diferentes y tendremos que elegir tres para cada uno de los ocho huecos disponibles para armamento. Algunas armas alcanzan una buena potencia de fuego y son infinitas (como, por ejemplo, el cañón Vulcan) mientras que otras nos permiten realizar ataques selectivos a objetivos terrestres.

fuego descomunal de la que no podremos disponer por completo inicialmente. De entrada tendremos un armamento más que suficiente: ametralladoras, mísiles de corto alcance, etc... Pero según vayamos resolviendo misiones para las fuerzas del senado, sus laboratorios nos irán proporcionando armamento más avanzado. A pesar de la potencia del armamento preliminar, el arsenal que podremos llegar a manejar es realmente demoledor: bombas pesadas, misiles guiados, granadas, Napalm, etc... Más unas cuantas sorpresas en forma de desarrollos especiales hasta completar un total de 24 tipos de armas diferentes.

Al inicio de cada incursión partiremos desde una de las bases aliadas para realizar varios tipos de misiones. Al partir en desventaja numérica, la mayoría de las fases iniciales se convertirán en operaciones defensivas, proteger bases aliadas, defender emplazamientos clave o realizar labores de escolta para convoyes de transporte de tropas. El desarrollo de juego en *Gun Metal* es el de un arcade directo y brutal, nada de concesiones a la galería o puzzles con los que pararse a pensar. Precisamente pararse será lo peor que podemos hacer, ya que las fuerzas enemigas nos acosan constantemente atacando nuestras posiciones en varios puntos. Por este motivo, la movilidad y la rapidez de acción serán fundamentales.

Transportarnos de una zona a otra rápidamente resulta imprescindible y transformarse en avión es la mejor opción por su gran velocidad de desplazamiento. Una vez estemos en territorio hostil, casi siempre resulta mejor usar el robot, dada su mayor resistencia y potencia de fuego. A pesar de todo, los combates resultan emocionantes utilizando ambas transformaciones, destacando el enfrentamiento aéreo con las naves nodriza enemigas, dignas de ser el enemigo final de cualquier videojuego de los de antaño.

Todo esto no resultaría divertido si el control no estuviera a la altura, pero afortunadamente se ha pulido bien este aspecto. *Gun Metal* hace uso de los dos *sticks* analógicos, lo cual se está convirtiendo en una norma en la mayoría de juegos de Xbox. Tras un breve período de adaptación inicial nos haremos con el control, utilizando intuitivamente los *sticks* para el desplazamiento y los gatillos para abrir fuego.

Precisamente cuando más arrecian los combates, con todo lleno de



MISIÓN: »
Infiltración

ENCUENTRA al enemigo, apúntalo y mátalo. La tecnología científica aplicada en los mísiles hace que todo sea más fácil. Acabar con muchos enemigos no será tan divertido nunca más.



» Realiza un ataque quirúrgico en una base enemiga y arrasa toda la instalación.



» Acaba con todos los puestos de radar y destruye las naves de reconocimiento.



» Ataca la base, preferiblemente desde el aire, para causar el máximo daño posible.



» Dispara a la nave nodriza para destruirla antes de que envíe refuerzos a la base.



» ¡Conseguido! Ahora puedes realizar «El baile del robot» para celebrarlo.



↑ Los combates aéreos nos muestran varios de los momentos más espectaculares de *Gun Metal*.



↑ Defendiendo nuestro convoy atacaremos a todos los demás.



↑ Si sólo tuviéramos un espejo a nuestra disposición...



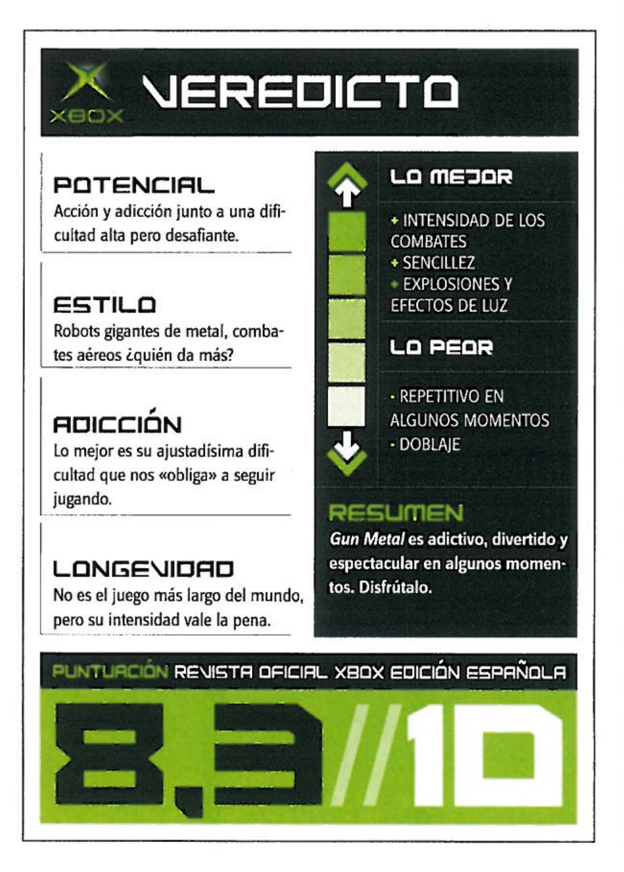
↑ El cañón de asalto, el último juguete de la criatura.

Ráfagas de láser cruzan el aire mientras zigzagueas entre trozos de ardiente metal

» explosiones, láser y destellos de luz, será cuando más disfrutaremos del despliegue gráfico de *Gun Metal*. No importa que nos enfrentemos al mismo tiempo a gigantescas naves nodriza (cuyo tamaño puede ocupar casi toda la pantalla) y sus tropas de apoyo, no importa que todos nos estén disparando, ni que el humo y las explosiones ocupen toda la zona, la acción siempre transcurre fluida y sin pérdida de velocidad.

Aunque el apartado gráfico en general se merece un notable alto, hay cosas que no están a la altura del resto. El modelado del robot y de los enemigos (sobre todo de los más grandes) es bastante convincente, dando la sensación de escala junto a los humanos y los edificios, no así el avión, que se queda pequeño al lado de tanto gigante de metal. Las texturas también podían haberse mejorado. No es que sean malas, pero en los escenarios tienden a repetirse demasiado y en algunos niveles pecan de ser algo simples. En el lado positivo podemos destacar el detalle con el que ha sido creada la hierba, o más bien el trigo, con una gran sensación de realismo mientras caminamos en campo abierto con el robot. Conviene apuntar que merece la pena ir avanzando en el juego, ya que los niveles mejoran cuanto más nos metemos en la historia, tanto en el aspecto gráfico como en el jugable.

No queremos terminar sin mencionar el contundente sonido de *Gun Metal*, si bien es cierto que se limita a cumplir sin aprovechar como debería el sonido posicional 5.1 de Xbox, al igual que pasa con un doblaje a veces aceptable y otras con una calidad demasiado irregular. Pero ¿alguien escucha las órdenes entre tanta destrucción?



XBOX **VEREDICTO**

POTENCIAL
Acción y adicción junto a una dificultad alta pero desafiante.

ESTILO
Robots gigantes de metal, combates aéreos ¿quién da más?

ADICCIÓN
Lo mejor es su ajustadísima dificultad que nos «obliga» a seguir jugando.

LONGEVIDAD
No es el juego más largo del mundo, pero su intensidad vale la pena.

LO MEJOR
+ INTENSIDAD DE LOS COMBATES
+ SENCILLEZ
+ EXPLOSIONES Y EFECTOS DE LUZ

LO PEOR
- REPETITIVO EN ALGUNOS MOMENTOS
- DOBLAJE

RESUMEN
***Gun Metal* es adictivo, divertido y espectacular en algunos momentos. Disfrútalo.**

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,3//10



Informática y videojuegos



007: AGENT UNDER FIRE	69,95
BLOOD OMEN 2	69,95
DEAD OR ALIVE 3	59,95
GENMA ONIMUSHA	69,95
GUN METAL	69,95
HALO	69,95
HUNTER: THE RECONING	69,95
INTER. SUPERSTAR SOCCER 2	69,95
MAX PAYNE	69,95
MOTO GP	67,95
PROJECT GOTHAM RACING	59,95
RALLISPORTS CHALLENGE	59,95
SPIDER-MAN: THE MOVIE	72,95

CABLE ADAP. RF MICROSOFT



24,95

CONTROL PAD INTERACT POWERPAD



37,95

C. PAD INTERACT POWERPAD PRO

42,95

C. PAD THRUSTMASTER PROGRAMABLE



29,95

¡ELIGE TU PACK!



XBOX + BURNOUT 339,95

XBOX + PROJECT GOTHAM 299,00

CONSOLA XBOX 299,00

CONTROLLER MICROSOFT



39,95

DVD M. PLAYBACK KIT MICROSOFT



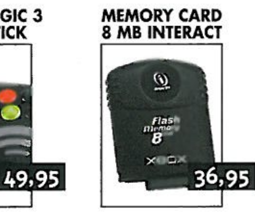
29,95

JOYSTICK LOGIC 3 ARCADE STICK



49,95

MEMORY CARD 8 MB INTERACT



36,95

MEMORY UNIT MICROSOFT

39,95

VOLANTE THRUSTMASTER 360 MODENA

79,95

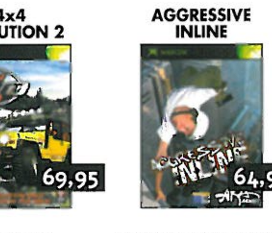



4x4 EVOLUTION 2



69,95

AGGRESSIVE INLINE



64,95

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER




69,95

BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON



59,95

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

59,95

DAVID BECKHAM SOCCER



69,95

GAUNTLET DARK LEGACY



69,95

GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4



69,95

LOTUS CHALLENGE



69,95

PRO TENNIS WTA TOUR




69,95

SHADOW OF MEMORIES

69,95

SLAM TENNIS



49,95

SPY HUNTER



69,95

SSX TRICKY



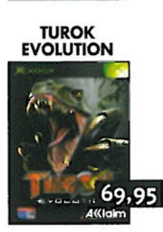
69,95

THE SIMPSON ROAD RAGE



69,95

TUROK EVOLUTION



69,95

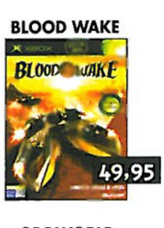


AMPED FREESTYLE SNOWBOARDING



59,95

BLOOD WAKE



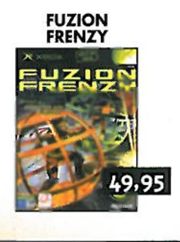
49,95

DEAD OR ALIVE 3



59,95

FUZION FRENZY



49,95

NBA INSIDE DRIVE 2002



59,95

ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE



59,95



COLIN McRAE 3	octubre
BALDUR'S GATE DARK A.	octubre
THE THING	octubre
CRAZY TAXI	octubre
CONFLICT DESERT STORM	octubre
HITMAN 2	octubre
LARGO WINCH	octubre
MYST 3 EXILE	octubre
NHL 2003	octubre
BARBARIAN	octubre
LOONS	octubre

Nuevas tiendas

ALICANTE
Alicante C.C. Puerta de Alicante, L. B-48
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13
MURCIA
Cartagena C/ Alameda de San Antón, 20 ©968 321 340

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ©945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ©985 119 994
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
• C/ Bolsería, 10
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ©933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 730 838
• C.C. Carrefour ©938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ©957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ©928 419 948
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ©928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ©913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ©916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ©918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ©986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ©961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ©976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de septiembre.

pedidos por internet www.centromail.es

El primer juego de tenis para Xbox

SLAM TENNIS

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **INFOGRAMES SHEFFIELD HOUSE**

DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES**

FECHA DE LANZAMIENTO: **JULIO 2002**

MULTIJUGADOR: **1-4**

WEB: **WWW.INFOGRAMES.COM**



Un juego de tenis que mezcla el modo arcade con la simulación, con jugadores reales, muy parecido a la mítica saga Virtua Tennis, de Sega.

POCO A POCO, sin prisa pero sin pausa, la mayoría de los deportes más populares están visitando nuestra consola Xbox. Si el fútbol y el baloncesto fueron los primeros en llegar (tal y como era de esperar), su testigo ha sido recogido por deportes como el *hockey*, boxeo, motociclismo, Fórmula 1, diversas disciplinas de invierno y, cómo no, todo tipo de deportes de riesgo. Llamaba sin embargo la atención que un deporte tan popular como el tenis todavía no contase con ningún representante en la consola de Microsoft, más si tenemos en cuenta que el resto de las plataformas del mercado cuentan con más de un título dedicado a este deporte.

Lo que muchos aficionados esperaban con ansia era que Sega y Hitmaker se decidiesen a realizar una versión de su legendario *Virtua Tennis* (probablemente el mejor juego creado sobre este deporte) para Xbox. A pesar de que no ha sido eso lo que ha ocurrido, en cierta forma sí nos hallamos ante algo parecido: una especie de sucedáneo que, sin embargo, conserva gran parte de la esencia del original.

Y es que es innegable que *Slam Tennis* ha nacido (por decirlo suavemente) a la sombra y bajo la directa inspiración del juego de Sega, ya que tanto su estilo como muchas de sus opciones están directamente tomadas de *Virtua Tennis*. No es sólo su mezcla de arcade y simulación en la jugabilidad, ni el hecho de cómo se explotan las repeticiones de las mejores jugadas para otorgarle mayor espectacularidad a la acción, sino que la inclusión de diversos minijuegos es una idea, simple y llanamente, robada al juego programado por Hitmaker.

Pese a todo, eso es algo que la mayoría de los fanáticos de los juegos de tenis perdonarán al instante una vez que se pongan manos a la obra con *Slam Tennis*, porque la buena noticia es que sus creadores han sabido captar la esencia más selecta del juego de Sega y dar forma a un nuevo título que cuenta con suficientes alicientes para ser valorado por sí mismo, independientemente del «original». »

MINIJUEGOS ¿Qué? ¿No hay bolos? Pues vaya chasco...

HAY CUATRO minijuegos que, evidentemente, le deben mucho de su esencia a los incluidos en el brillante *Virtua Tennis*, de Sega, aunque ninguno llegue a ser una copia descarada de aquéllos. Cada uno nos propone una serie de retos que, fundamentalmente, consisten en golpear con nuestra bola diversos objetos que se hallan al otro lado de la red. En todos ellos dispondremos de un tiempo límite para conseguir un objetivo determinado. Podemos sumar muchos puntos si conseguimos acertar con nuestros golpes en la dirección que deseamos. Pero no va a ser, ni mucho menos, una tarea fácil. Por si fuera poco, cuando sólo quedan 10 segundos para que acabe la prueba, una cuenta atrás mostrada con enormes números se empeña en obstaculizar nuestra visión aumentando aun más la dificultad. En fin, a continuación te mostramos las pruebas, ordenadas de la mejor a la peor.



SUN, SEA AND SERVE

NUESTROS CERTEROS servicios tienen que desinflar una serie de pelotas de playa. Al golpear las de mayor tamaño se dividirán en otras dos más pequeñas, que a su vez tendremos que eliminar. Además de contar con un tiempo limitado, el número de servicios también está restringido.
NUESTRO RECORD: 520,800

CRAZY COLLAPSING COLUMNS



PILAS DE CAJAS se yerguen en el lado opuesto de la pista y tendremos que golpearlas en la base para que vayan desintegrándose. El número que figura en las cajas nos indica cuántos golpes deben recibir para ser destruidas. Si somos capaces de golpear una bola que venga rebotada de una caja lograremos un golpe más potente.
NUESTRO RECORD: 985.300



ROCKIN' RING RIOT

CONSISTE en pasar la bola a través de una serie de anillos de colores. En la parte izquierda se indica el color del anillo que debemos golpear. Tendremos que darle a un número determinado de anillos del mismo color para completar las series y pasar de nivel. La bola nos llegará desde diversos ángulos procedente de una máquina.
NUESTRO RECORD: 1.146.127

BUBBLE BURSTING BONANZA



LAS BURBUJAS emergen de una serie de bombas repartidas por el otro lado de la pista. Algunas se quedan quietas mientras otras se mueven de forma aleatoria, lo que conlleva mayor precisión en los golpes. Un marcador registra las que vamos golpeando. Si encadenamos varias del mismo color obtendremos una mayor puntuación.
NUESTRO RECORD: 1.122.200

INFORMACIÓN ADICIONAL

EL REPARTO
Además de una serie de tenistas sobradamente conocidos, como Moyá, Ferrero, Henman o Kafelnikov, también aparecen en el juego una serie de perfectos desconocidos, especialmente en el apartado de tenistas femeninas. La pregunta es: ¿Se les acabó el dinero cuando estaban empezando a negociar las licencias?

¿MÁS PISTAS?
Además de las ya tradicionales pistas en hierba, tierra batida, cubiertas, al aire libre, etc, una serie de novedosos lugares nos esperan para que mostremos nuestras habilidades. Por poner un ejemplo, llegaremos a disputar partidos en una playa, cuya arenosa superficie influirá en el bote de la pelota aumentando la dificultad hasta niveles insospechados. También hay una pista ubicada en el Bronx.

REPETIMOS
Si quieres ver con todo detalle la cara de tu oponente después de realizar un inútil esfuerzo para intentar devolver uno de tus golpes ganadores, dispones de multitud de ángulos para regodearte con las repeticiones. Podemos contemplar la acción desde diversas perspectivas o bien utilizar la cámara lenta para recrearnos con los detalles más nimios.



↑ ¿Hace un partidito de dobles?

Jugabilidad y espectacularidad eran las dos claves de *Virtua Tennis*. Cualquier aficionado a los juegos de tenis no necesitará más que un par de partidos para comenzar a sentirse en su salsa y disfrutar plenamente del juego. Eso tan sólo es el punto de partida y pronto nos veremos inmersos horas y horas intentando ganar ese campeonato que se nos resiste o mejorar nuestra marca en uno de los minijuegos.

Otra de las virtudes de *Slam Tennis* es que es sumamente intuitivo. Además, su curva de dificultad está sabiamente regulada, de forma que no resulta frustrante en un principio, ni insultantemente fácil una vez dominados sus principios básicos.

Sus opciones de juego son bastante convencionales. Así, podemos disputar partidos de exhibición, participar en un modo arcade, disputar un campeonato (véase recuadro XXX) o entrenarnos con los minijuegos. Hay una considerable cantidad de pistas y de tenistas diferentes (algunos ocultos), por lo que el entretenimiento está garantizado durante un largo período de tiempo. Y, por si fuera poco, contamos con la posibilidad de que hasta cuatro personas jueguen en la misma máquina, algo que eleva la diversión hasta niveles insospechados.

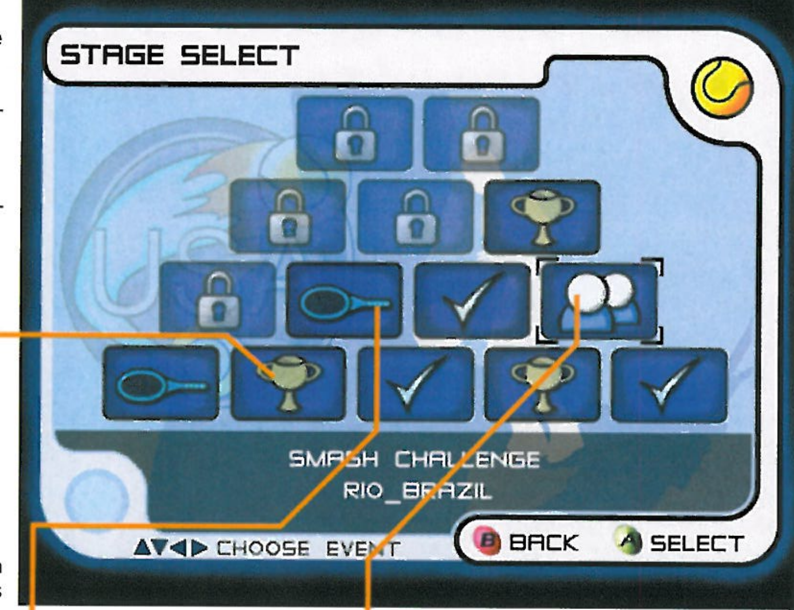
Técnicamente el juego está bien resuelto, y aunque no alcance las cotas de perfección de *Virtua Tennis*, sí muestra un buen nivel en lo relativo a gráficos, sonidos y, sobre todo, el sistema de control es más que aceptable. De hecho, bastan sólo unos cuantos partidos para que le vayamos cogiendo el «truquillo» y empecemos a desplegar un arsenal de golpes definitivos que harán morder el polvo al rival más cualificado. Sorprende sobre todo, como ya ocurría con *Virtua Tennis*, hasta qué punto es factible realizar la jugada que tenemos en mente y colocar casi con un 95% de acierto la bola exactamente donde queremos. Lógicamente, nuestro nivel de juego irá mejorando partido tras partido, pasando de la inexperiencia total de los comienzos a

EL CAMPEONATO » Wimbledon debería ser así

EL OBJETIVO principal en el modo para un solo jugador es convertirse en campeón del universo, algo que sólo lograrás conquistando los cuatro grandes torneos emplazados en cuatro renombrados lugares para el mundo del tenis: Estados Unidos, Inglaterra, Francia y Australia.

Al acceder a cada uno de los torneos nos encontraremos con una pirámide compuesta por 14 pruebas (véase imagen), que empezaremos a jugar por su base. A medida que vayamos superando esas cinco pruebas conseguiremos desbloquear las de la fila inmediatamente superior, y así sucesivamente hasta llegar al reto final. A medida que vayamos completando pruebas, iremos consiguiendo algunas sorpresas ocultas, como nuevos jugadores, pistas y equipamiento.

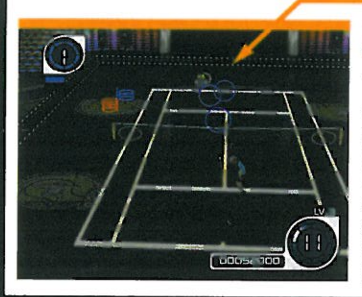
Hay tres tipos de pruebas diferentes (detalladas más adelante) que se ajustarán más o menos a nuestras habilidades, aunque las tendremos que ganar todas.





» PRUEBAS GRAND PRIX

SON PARTIDOS normales tal y como te los encontrarías en los diversos torneos del circuito profesional. Los situados en las primeras filas de la pirámide son más sencillos y tienen menos rondas, pero la cosa se complica a medida que ascendemos hacia las filas superiores.



» PRUEBAS MINI JUEGOS

TENDREMOS que superar un número determinado de niveles de uno de los cuatro minijuegos (véase recuadro *Minijuegos*). Son bastante difíciles ya que empezaremos en el nivel seis o siete del minijuego y tendremos que superar los siguientes (todavía más peliagudos).



» PRUEBAS ARCADE

JUGAREMOS un partido «peculiar»: para derrotar a nuestro oponente tendremos que ganar al menos dos puntos utilizando un tipo de golpe determinado que se nos indicará (servicios directos, dejadas...) Son las pruebas más difíciles ya que no sólo tendremos que ganar, sino conseguir los golpes especificados.

» un nivel que puede hacer palidecer a los mismísimos Moyá, Ferrero, Kafelnikov o Henman, que no pararán de pisar las marcas de la arena ante nuestros golpes para su incredulidad y nuestro gozo inconmensurable.

Por cierto, es sumamente destacable la inclusión de estas estrellas de la ATP en el juego, pero no se entiende el por qué la lista de nombres famosos es tan corta, pues más allá de los citados, el resto de los jugadores que podemos seleccionar son unos perfectos desconocidos creados para la ocasión. El apartado femenino es especialmente triste, pues no hay ni una sola representante conocida del circuito femenino de tenis con la que podamos jugar.

¿Fallos? Pues sí, algunos hay, como era de esperar. Por ejemplo, en algunas superficies sintéticas resulta muy difícil ver la bola, lo que aumenta en muchos puntos el nivel de dificultad de los partidos que juguemos en esas pistas. Y es también reseñable que si bien el nivel gráfico es en general bastante bueno, algunos detalles, como por ejemplo el público situado en las gradas, flojean de forma notable.

Pese a todo, y a la espera de que nuestros anhelos de ver una versión de *Virtua Tennis* en Xbox se vean algún día cumplidos, *Slam Tennis* se configura como una opción sumamente recomendable para los fanáticos de los juegos de tenis, y en general de los simuladores deportivos, y no sólo porque sea el primero, sino por que además está francamente bien realizado y es sumamente divertido.



VEREDICTO

XBOX

POTENCIAL
Las animaciones son buenas, los gráficos, notables y es fácil reconocer a jugadores como Moyá o Henman.

ESTILO
Mezcla de arcade y simulación. Difícil pero no desesperante.

ADICCIÓN
Un nuevo reto para medir cuántas horas somos capaces de pasar delante del televisor.

LONGEVIDAD
La durabilidad está asegurada por los modos de juego y más si decidimos jugar con varios amigos.

LO MEJOR
- MODO MULTIJUGADOR
- ANIMACIONES
- JUGABILIDAD

LO PEOR
- LOS MINIJUEGOS NO SON MUY BRILLANTES
- POCO ESPECTACULAR

RESUMEN
Una muy buena opción a la espera de que *Virtua Tennis* llegue a Xbox.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,2//10



SUPERTENIS »

Cómo dar el gran golpe

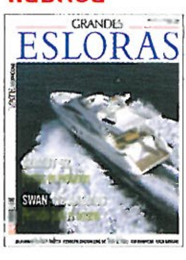
Dando paso a un toque claramente arcade, nos encontramos con la posibilidad de realizar *supergolpes* casi letales para nuestro oponente. Nuestro jugador tiene una barra que se irá rellenando a medida que vayamos dando golpes (los más arriesgados harán que la barra se incremente de golpe un buen tramo). Cuando esté completamente rellena podremos realizar un *supergolpe* pulsando dos veces rápidamente cualquiera de los botones del mando de control. La bola cambiará de color y adquirirá una velocidad endiablada (o un efecto imposible, en caso de ser una dejada). El único inconveniente es que cada vez que perdamos un punto nuestra barra volverá a situarse a cero.

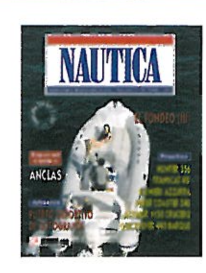
↑ Esa especie de rayo es tu bola...



MC EDICIONES S.A. www.mcediciones.es
Paseo San Gervasio, 16-20 - Tel. 93 254 12 50 - Fax 93 254 12 63 - 08022 Barcelona
Orense, 11 bajos - Tel. 91 417 04 83 - Fax 91 417 04 84 - 28020 Madrid

Náutica



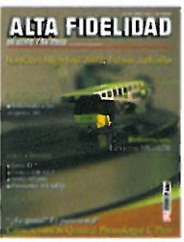








Entretenimiento

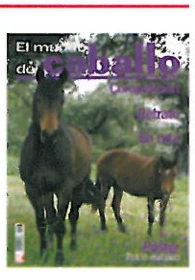




Animales







T.I.C. (tecnología de la información y comunicación)





Labores



Música

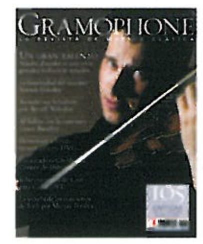








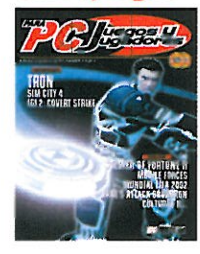


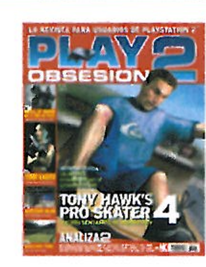


Salud

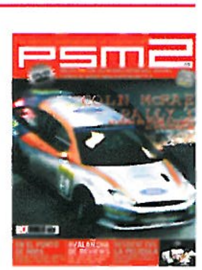


Videojuegos



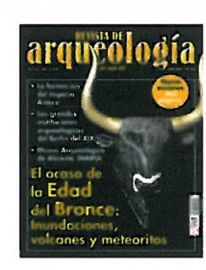




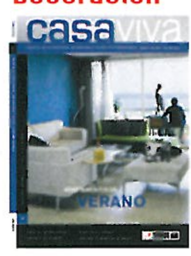


Ciencia





Decoración

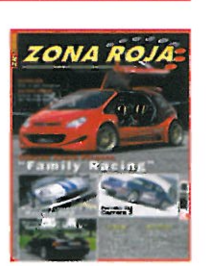






Tuning





Creatividad Digital

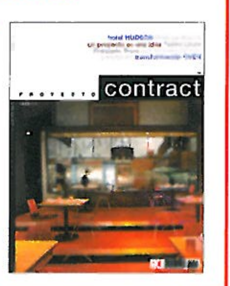






Ultimos lanzamientos





El fruto de la buena comunicación



↑ ¿Crees en serio que llegarás el primero a la cima de la montaña?

La lucha por el maillot amarillo ha comenzado

TOUR DE FRANCE

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **KONAMI**

DISTRIBUIDOR: **KONAMI**

FECHA DE LANZAMIENTO: **JULIO 2002**

MULTIJUGADOR: **1-2**

WEB: **WWW.KONAMI.COM**

Diecisiete años después de que apareciera en el mercado la versión para Commodore 64 de la carrera de ciclismo por etapas más famosa del mundo, Konami ha presentado *Tour de France*, su apuesta por un género no muy de moda entre los más jugones, pero con un atractivo innegable para todos aquellos que amen el ciclismo y este tipo de carreras: ganar el *maillot* amarillo siete años después de que nuestro querido *Miguelón* lo vistiera por última vez.

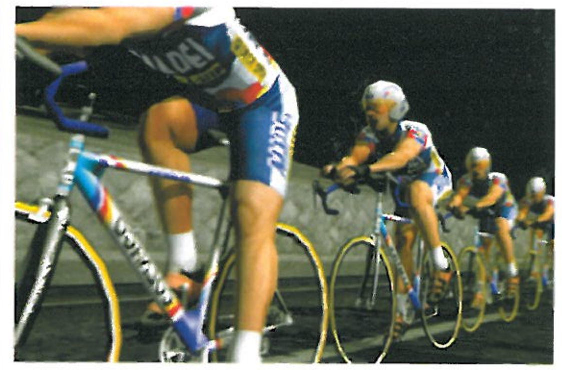
Tour de France ofrece cuatro modos de juego: «Arcade», donde podrás poner a prueba tu habilidad en todos los circuitos disponibles seleccionando los parámetros de meteorología como el sol, lluvia, nieve, etc.; «Tour de France», en el que irás compitiendo en diferentes pruebas a lo largo de cinco años, hasta que te hagas con el *maillot* amarillo que te acredite como vencedor de la carrera; «Versus», donde podrás competir a pantalla partida con un amigo en un modo especial que te propone diferentes tramos a completar; y por último, el modo «Time Attack», que como en otros muchos títulos, pondrá a prueba tu capacidad de correr más que nadie en menos tiempo.

No como modo en sí mismo, pero sí con una importancia supina, aparece en el menú inicial la sección de «Entrenamiento», en la que podrás ponerte en forma conociendo todos y cada uno de los secretos para la conducción de tu bicicleta durante las distintas fases de la carrera.

Pero centrémonos en la columna vertebral de este *Tour de France*, que no es otra cosa que el modo del mismo nombre. Lo primero que tendrás que hacer es elegir un perfil para tu ciclista (como en el caso de *Mundial FIFA*, de EA Sports) y un equipo de los que se encuentran disponibles en un principio, ya que te puedes ir olvidando de elegir un equipo de primera línea. Tendrás que competir con un equipo modesto con el que lucharás hasta la extenuación contra los más grandes.

Dispones de cinco años para ganar el Tour, así que debes aplicarte desde el principio. Cada mes tendrás que elegir entre entrenar, reposar o correr carreras locales, tres opciones con sus ventajas e inconvenientes. Entrenar es bueno para aumentar tus cualidades físicas, pero también corres el riesgo de caerte al suelo, tener accidentes y sufrir heridas de diferente consideración, lo que te merma de cara al futuro. Necesitarás reposar para recuperar fuerzas tras un entrenamiento duro o una carrera especialmente complicada, pero no abuses de ello. Por último, correr en carreras te dará dinero para mejorar tu bici y llegar con un equipo más competitivo al Tour, una prueba de seis etapas, bastante difícil y que te exige un estado físico per- »





↑ Cúbrete las espaldas con un buen equipo, saldrás ganando.



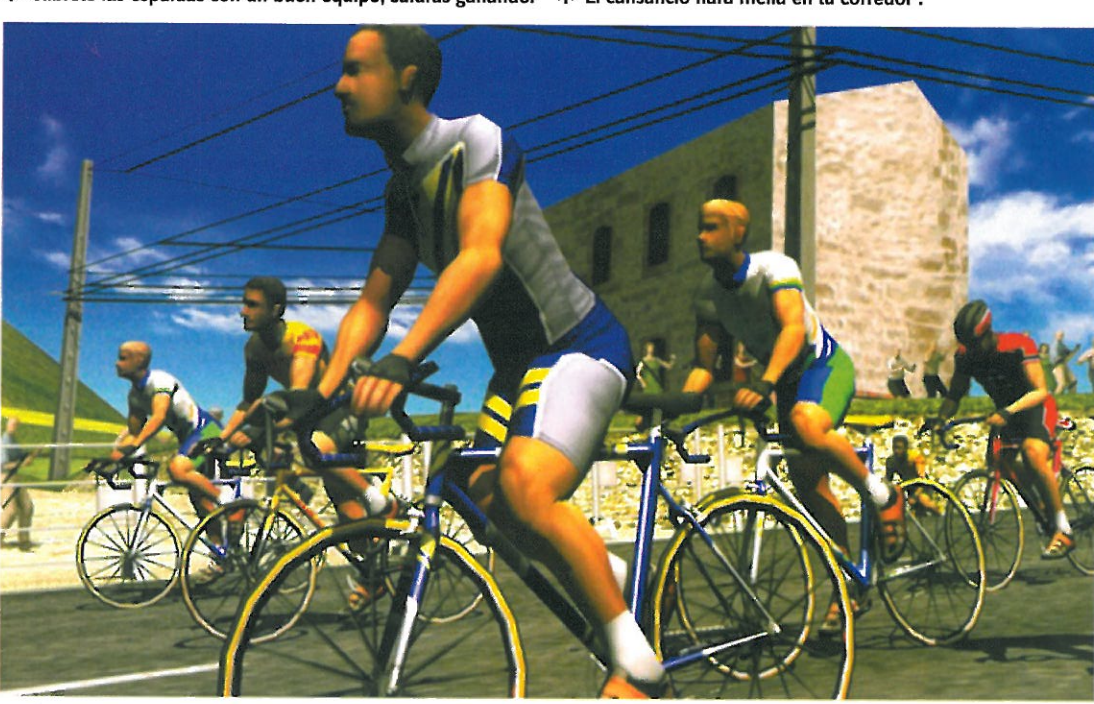
↑ El cansancio hará mella en tu corredor .



↑ Sigue la estela de otros corredores.



↑ El modo de dos jugadores.



↑ El modelado de los personajes alcanza cotas muy notables.



↑ Aprovecha el rebufo.



↑ Vigila tu energía, porque si la barra se pone de color rojo te dará una «pájara».

INFORMACIÓN ADICIONAL

LA LICENCIA
Gracias a la licencia oficial, equipos oficiales como Cofidis, Crédit Agricole, Domo Farm Frites, Euskatel-Euskadi, Fassa Bortolo, iBanesto.com, Kelme, Lampre Daikin, Lotto Adecco, Mapei Quick Step, Once Eroski y Taconi Sport-Emmegi, están presentes en este *Tour de France*. Pero no es lo único que podrás disfrutar en el juego, ya que también tendrás la posibilidad de vestirte (si eres lo suficientemente buen@) con los *maillots* oficiales de la carrera: «Jaune», «à Pois», «Vert» y «Blanc». Y no olvidemos la presencia de algunos nombres ilustres como son Christophe Moreau o el mismísimo Joseba Beloki.

POTENCIA
Antes de ponerte a competir en serio y en una carrera con solera, no olvides practicar todos y cada uno de los aspectos de la conducción, desde el pedaleo básico, hasta las subidas de montaña (esto no lo dejes por nada del mundo) o la optimización de recursos a lo largo de las diferentes etapas de las que consta cada una de las pruebas a las que te enfrentarás. Recuerda que Induráin sólo hubo uno, y que los superhombres no existen en el mundo del ciclismo.

ESCAPADAS
Nos encontraremos con momentos de auténtico lujo, como cuando se nos empiecen a escapar los jefes de las escuadras en liza, en pleno pelotón, en un grupo de «fugados», subiendo la montaña, etapas de contrarreloj, etc.

fecto, así que vigila el calendario.

Ya metidos en aspectos técnicos, lo primero que salta a la vista es el gran contraste gráfico, ya que en ocasiones nos encontramos con escenarios planos y casi sin detalles, pero con un grado de definición enorme tanto en los ciclistas como en sus bicis. Aquellos tienen un acabado notable, con una serie de detalles muy loables, como puede ser el aspecto físico o las diferentes acciones que se pueden realizar durante la carrera, como beber agua de la botella, levantarse para hacer mayor esfuerzo o encogerse en una gran bajada.

En cuanto al sonido, y teniendo en cuenta la gama limitada de efectos que pueden conseguirse en una carrera de ciclismo -gritos, sonido de las ruedas al frenar, la cadena de la bici, la respiración del ciclista, etc.- puede decirse que se ha hecho un buen trabajo, si bien el martilleo de las cadenas termina por desesperar. La música ya es otro cantar, porque cuando has visto tantas veces el Tour o la Vuelta a España, terminas por odiar las sintonías *techno fashion* que tanto les gustan a los organizadores de este tipo de carreras.

Como colofón, y tomando como referencia la combinación de los elementos técnicos y los más argumentales anteriormente citados , se puede decir que a pesar de que no exista mucho público objetivo para este simulador, Konami ha desarrollado un juego correcto y con una amplia gama de posibilidades que hará las delicias de los amantes de este deporte, pero que muy probablemente aburrirá hasta la extenuación a los entusiastas de juegos de velocidad como *Moto GP* o *Gran Turismo*.

VEREDICTO

POTENCIAL
Ofrece muchas opciones y un reto muy atractivo: el *maillot* amarillo.

ESTILO
Unos gráficos llenos de contrastes, muy bien diseñados y acabados en los corredores, pero más simples y planos en los escenarios.

ADICCIÓN
Este título pone a prueba tu capacidad para correr de forma inteligente.

LONGEVIDAD
Ofrece diversión sin límite hasta el punto de proponerte cinco años hasta que consigas ganar la preciada prueba.

LO MEJOR
+ CONTROL SENCILLO
+ CORREDORES Y OPCIONES DE EQUIPO

LO PEOR
- ESCENARIOS POBRES
- DE VEZ EN CUANDO SUFRE RALENTIZACIONES
- POCA DIVERSIÓN

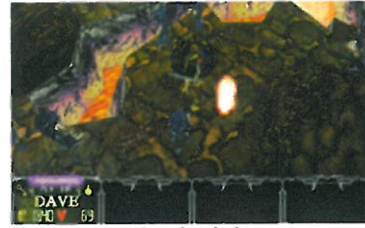
RESUMEN
Las múltiples opciones que ofrece se ven empañadas por el relativamente escaso mercado con el que cuenta.



6,7 // 10



Uno de los escasos momentos de acción donde los cuatro jugadores atacan cada uno por un frente diferente.



Toca usar el poder de los ataques mágicos.


La Muerte... ¿o sólo un orco de *He-Man*?



El primer jefe final. Fuego, explosiones, etc.

Otra vieja gloria que intenta rememorar tiempos mejores

GAUNTLET: DARK LEGACY

INFORMACIÓN ADICIONAL

CREA TU EQUIPO
El juego original contaba con tan sólo cuatro personajes. En *Dark Legacy* se añaden 12 nuevos y desbloqueables personajes a los ya míticos Mago, Elfo, Guerrero y Valquiria.



Lucharás contra hordas de enemigos.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **14 JUNIO**
JUGADORES: **1-4**
WEB: **WWW.GAUNTLETDARKLEGACY.COM**

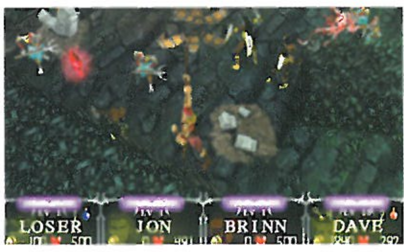
INNUMERABLES son las versiones de *Gauntlet* que han surgido desde sus comienzos a mediados de los años ochenta. Pues si ya eran pocos los juegos de la franquicia Gauntlet, ahora tendremos uno más ya que *Gauntlet: Dark Legacy* es la enésima versión de este juego que repite fórmula una vez más, sin cambios en su estructura, sin novedades en el frente y sin el potencial suficiente para sorprender en los días que corren. Actualmente se necesita más, mucho más, que un título mítico en los videojuegos para vender.

Dark Legacy es, gráficamente, una decepción por todos lados. Al igual que está ocurriendo últimamente con juegos como *New Legends* o *Night-caster* la calidad gráfica está mas cerca de una máquina de 32 bits (léase Playstation) que de una consola de nueva generación como Xbox. Tanto los personajes como los enemigos sufren de una carencia escandalosa de polígonos y una ausencia descarada en el cuidado de las animaciones. Además, del control de la cámara será mejor no hablar ya que no diríamos cosas bonitas.

También será mejor no hablar de la estructura del juego. Aunque se le ha intentado dar una historia y unos ligerísimos toques *roleros*, *Gauntlet* sigue siendo *Gauntlet* y eso significa que el juego se compone simplemente de un «avanza-como-puedas-y-mata-a-los-enemigos» cogiendo alguna que otra llave, activando unas cuantas palancas y resolviendo miseros puzzles. Todo ello ambientado en unos laberintos donde no se perdería ni vuestro hermano pequeño de dos años.

Pero no todo es tan malo como parece porque, por suerte, tiene algo bueno. Se trata de la música ya que es bastante decente y el modo multijugador para cuatro jugadores llega hasta a divertir, pero sólo un ratito.

En fin, no nos engañemos, la fórmula de *Gauntlet* ha quedado desfasada en el tiempo y su época dorada acabó ya. Donde esté un buen *Halo* o un *Dead or Alive 3* que se quiten muchos *Dark Legacy*.



El modo multijugador es lo mejor del juego.



POTENCIAL
Los mapas dan casi tanta risa como los enemigos por su exigua calidad gráfica.

ESTILO
El mismo *Gauntlet* de siempre. Sólo aquellos aguerridos jugadores que jugaron al original podrán sacarle algo de jugo.

ADICCIÓN
Con unos monstruos tan lamentables y unos mapas tan chapuceros poca adicción puede crearse.

LONGEVIDAD
Es un poco difícil, los mapas son largos y hay más de 40. Largo, sí que lo es.



LO MEJOR
+ NUEVOS PERSONAJES
+ MUY LARGO
+ MODO MULTIJUGADOR

LO PEOR
- ASPECTO GRÁFICO
- ABURRIDO A LA MEDIA HORA

RESUMEN
Los nuevos toques *roleros* le dan algo de personalidad pero al cabo de media hora ya lo habremos visto todo.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

4,0//10



↑ Nada expresa mejor «Soy el bueno de la *peli*» que un impresionante reguero de llamas de napalm.

↑ Los controles te obligan a ir al río.



↑«Oh sole mio, molti problemi...»



↑ Cárgate cosas en ciudades extranjeras.

Espía como puedas

SPY HUNTER

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **JULIO 2002**
MULTIJUGADOR: **2**
WEB: **WWW.SPYHUNTER.MIDWAY.COM**

ESTÁ BIEN que la gente se mantenga fiel a sí misma. Sucede con demasiada frecuencia que alguna vieja franquicia de recreativas es exhumada y extendida sobre un motor 3D, lo necesite o no. Es el equivalente a algún presentador de *La ruleta de la fortuna*: un artista popular de antaño pero después olvidado al que se resucita en un torpe intento de dar un toque de clase al programa. Da gusto, pues, ver que *Spy Hunter* apenas se desvía del espíritu del original de 1983, un clásico de acción y disparos.

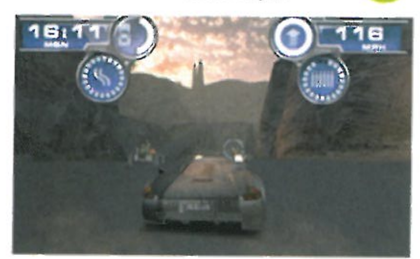
Sigue sonando el *Tema de Peter Gunn*, y la jugabilidad sigue siendo un ejemplo frenético de persecuciones a gran velocidad sobre asfalto y agua en tu intento de desbaratar los planes de opresión mundial del maníaco culto Nostra. Ya sabes: vaga teoría sobre la dominación del mundo, gato blanco, mapamundi enorme con lucecitas...

Una vez más, tienes un vehículo de superespía transformable, con turbo a tutiplén, cañones ocultos bajo una reluciente carrocería y posavasos de serie. Es el eje del juego y se maneja bien, consiguiendo un buen equilibrio entre simplicidad y profundidad. No obstante, tantos juguetitos y ninguno de ellos tiene marcha atrás, lo cual habla a las claras de que las misiones en *Spy Hunter* van a piñón fijo.

Cada misión tiene varios objetivos, pero las metas principales siempre tienen que ver con conducir muy rápido o volar cosas. Hay tareas comunes a todas las misiones –minimizar las víctimas civiles, recoger orbes brillantes (comunicación por satélite)–, y tienes que volver a algunos niveles para desbloquear nuevas misiones.

Así, si todo está correcto para obtener un explosivo y superficial *shooter* arcade, ¿qué es lo que falla? Dos cosas... En primer lugar, la acción en sí se nota endeble y al azar. Que te ataquen por todas partes es fastidioso y devolver el fuego, una complicación de cuidado. A veces es mejor tirar por el medio a todo trapo con el dedo pegado al gatillo de la ametralladora ya que tu barra de energía parece salir peor parada cuando intentas oponer una firme resistencia.

En segundo lugar, y hablando en plata, parece un juego de Nintendo 64, un mundo descolorido teñido de gris. No es más que una conversión directa de PS2. Considerando de lo que es capaz Xbox, no ofrece reto alguno. Debería haber sido mucho mejor.



↑ El último nivel es muy bueno.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» BAJO EL FUEGO
Como homenaje al *Spy Hunter* original, entre las armas figuran un minicañón y una mancha de petróleo. Más adelante desbloqueas misiles y campos electromagnéticos.



↑Más gente que en un festivo en la N-II.



XBOX **VEREDICTO**

POTENCIAL
Una parodia del potencial de Xbox.

ESTILO
Los enérgicos intentos de realismo hacen que el juego se vea apagado, gris y demasiado oscuro a veces.

ADICCIÓN
Pocas emociones sencillas y demasiados patinazos confusos.

LONGEVIDAD
Catorce misiones con múltiples objetivos dan para un desafío decente que se deja volver a jugar.

LO MEJOR
+ FIEL AL ORIGINAL
+ SENCILLO
+ MANEJO DEL COCHE

LO PEOR
- GRÁFICOS BORROSOS Y ELEMENTALES
- COMBATES DESEQUILIBRADOS

RESUMEN
Disfrutable al instante. Una dosis de persecución con tiros del todo superficial y a ratos divertida.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

6,7 //10



↑ Mira bien el dibujo de mis ruedas, porque será lo único que verás durante la carrera.



↑ Bien... Parece que le vamos dejando atrás. Esas ruedas dan miedo ¿no crees?



↑ Los detalles gráficos de los escenarios son bastante buenos, como el sol o los fondos.



↑ Parece que esta curva es más difícil de lo que parece.



↑ No siempre acortar el camino nos llevará a ocupar la primera posición.

Mira bien mis ruedas muchacho, son grandes ¿eh?

4X4 EVO 2

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **TERMINAL REALITY**
EDITOR: **GOD GAMES**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **JULIO 2002**
MULTIJUGADOR: **1-2**
WEB: **WWW.4X4EVO.COM**

CUANDO EN los años noventa salió uno de los mejores y más divertidos juegos para PC, *Super Off Road*, muchos pensamos que ese iba a ser la panacea de los títulos de conducción que combinaran velocidad y 4x4. Pero no fue así. Poco a poco, las pantallas de los ordenadores y más tarde de los salones de casa se llenaron de títulos como *Gran Turismo* o *Driver*, incluso *Crazy Taxi*, que a pesar de no introducir el segundo de los elementos fundamentales, atrajeron lo suficiente a la audiencia como para que los desarrolladores dieran de lado a la competición 4x4.

A cuentagotas han ido llegando títulos con esta temática y los que han llegado no han cubierto con garantías las expectativas. Ahora llega a Xbox *4x4 Evo 2*, una producción de Terminal Reality que intentará hacerse con todos aquellos seguidores del 4x4 que se fueron pasando a las carreras de velocidad en asfalto.

El juego posee suficientes recursos como para ser divertido durante un largo espacio de tiempo por la presencia del modo «Carrera» que te propone crear paso a paso un corredor y dar forma a tu coche siguiendo tus tendencias más extremas, todo ello gracias al dinero que vayas acumulando carrera a carrera. También puedes elegir entre tres modos de juego más: «Time Attack» (entrenamiento a contrarreloj), «Free Roam», (te permite explorar todo el escenario y los circuitos sin tener que hacer caso del reloj) y por último, e incluido dentro de los dos anteriores, el modo de dos jugadores, donde podrás enfrentarte a pantalla partida con algún amigo.

Los controles son muy sencillos y no tendrás problema para hacerte con ellos, aunque te recomendamos que te des unas vueltas de entrenamiento porque competir no es nada fácil.

En cuanto a las características técnicas, *4x4 Evo 2* destaca por dos aspectos. El primero es que los diseños de los coches e incluso de los fondos de escenario están bastante bien conseguidos, si bien existen algunos momentos en los que las imágenes en movimiento se montan unas sobre otras más de lo deseado. El sonido lo pasarás totalmente por alto ya que, a pesar de tener una banda sonora potente, si la combinas con los FX tendrás una mezcla en la que no sabrás qué es cada una de las dos cosas.

Por último, y remitiéndonos al aspecto negativo del juego, hay que volver paradójicamente al aspecto gráfico, y es que ¿estos coches nunca se abollan? ¿Qué hay que hacer para que nuestro motor salga por los aires? ¿Somos invencibles? Chocarás una y otra vez tu coche contra rocas, árboles y otros obstáculos y no sufrirás ningún desperfecto, cosa que le resta muchísimo realismo y adicción al juego.

Así que *4x4 Evo* es un juego correcto, entretenido durante un tiempo y poco más.



SÓLO PARA EXPERTOS
A pesar de que los controles de *4x4 Evo 2* son de lo más sencillos que podemos encontrar hoy en día en el género de la conducción, te recomendamos que antes de ponerte a correr pases por el modo de «Time Attack».



POTENCIAL
El modo «Carrera» te ofrece muchas posibilidades para convertirte en un piloto de primera.

ESTILO
Los diseños de los vehículos y de los escenarios son bastante buenos. Tanto que nunca sufrirán desperfectos.

ADICCIÓN
Las carreras son divertidas pero no son rápidas.

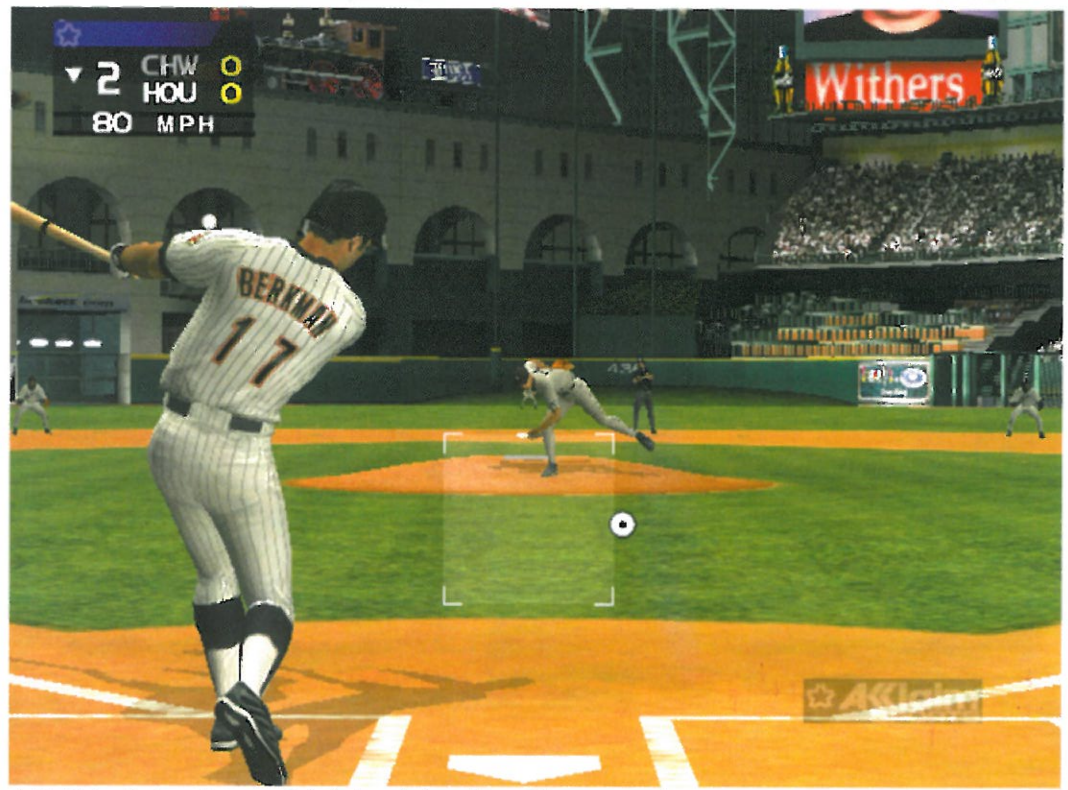
LONGEVIDAD
El modo «Carrera» es lo mejor del juego.



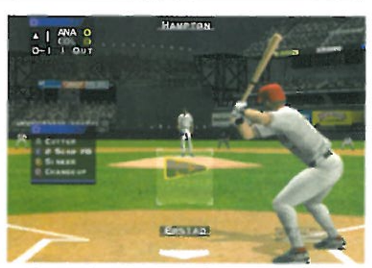
RESUMEN
Un título para los amantes del *Off Road*, pero no para los de la velocidad. Pero pobre en el acabado final, técnicamente hablando.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

5,5//10



↑ Y el bateador le mete una castaña balanceándose. ¡Aaaaallllaaaa vaaaa...!



↑ Las animaciones están muy logradas.



↑ Los cromos reflejan las habilidades.



↑ ¡Fíjate en esta multitud digitalizada!



↑ Una «moviola» para las repeticiones.

Ha puesto de moda las gorras con visera

ALL-STAR BASEBALL 2003



DERBY DE ASNOS
Puedes aprender a batear participando en el «Home Run Derby», donde el *pitcher* lanza muy flojo y el bateador puede proyectar las pelotas fuera del estadio.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **ACCLAIM SPORTS**
EDITOR: **ACCLAIM**
FECHA DE LANZAMIENTO: **JUNIO 2002**
MULTIJUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.ACCLAIMSPORTS.COM/ASB2003**

EL BÉISBOL es algo así como lo que antes se conocía con el nombre de un partido de «pichi», pero jugado por unos hombres que llevan unos calzones ajustados y un pelo muy divertido. Y en forma de videojuego todavía es mejor, ya que reduce considerablemente las horas invertidas por los jugadores en fruncir el ceño y en efectuar intentos de lanzamiento antes de efectuarlos de verdad, ciñéndose exclusivamente al juego. Aquí te ves obligado a controlar a dos jugadores, que son los que más se divierten: el *pitcher* o lanzador, y el *batter* o bateador.

El sistema de control de *All-Star Baseball 2003* funciona bien. A la hora de lanzar, eliges el tipo de lanzamiento y luego sitúas un punto rojo aproximadamente allí donde deseas que vaya la bola. La pulsación de un botón desencadena la realización de la jugada y hace que el punto desaparezca, dándote la posibilidad durante uno o dos segundos de desplazar la (ahora invisible) marca hacia donde apuntas, para despistar un poco al bateador. Un toque genial es que si apuntas hacia una marca situada fuera de lo que en el béisbol se llama «plate» (que es precisamente allí donde debes apuntar), tu cruceta de control empieza a vibrar para hacértelo saber.

A la hora de batear dispones de un marcador que puedes mover por toda la pantalla con la ayuda del bastón controlado mediante el pulgar izquierdo, y que puede inclinarse hacia cualquier dirección con la ayuda del bastón controlado mediante el pulgar derecho. Cuando el *pitcher* efectúa el lanzamiento, tienes que esforzarte en mover el marcador hasta situarlo al lado del marcador y pulsar el botón para darle con todas tus fuerzas. O no, cosa que también suele ocurrir...

Con dos personas jugando, todo esto resulta muy divertido. El *pitcher* tiene ventaja, ya que puede apuntar hacia la pelota de una forma completamente invisible, y también porque ésta se desplaza muy rápida. Cuando, por fin, el bateador logra efectuar un contacto sólido, provoca un griterío desaforado por parte de los espectadores, y los jugadores corren por el terreno de juego intentando sumar puntos, mientras los otros se mueven frenéticamente para recuperar la pelota.

Pero lo cierto es que los bateadores también disponen de una ventaja secreta: si te sientas cerca del *pitcher*, a menudo puedes escuchar el rumor de su cruceta de juego al intentar ajustar al máximo el punto invisible hacia el cual dirigirá el disparo. Esto siempre va bien para lanzarle una cuchufleta.

Los encuentros constituyen más una batalla de recursos mentales que una acción en la que se pone todo el empeño, el cambio de ritmo resulta muy agradable.



VEREDICTO XBOX

POTENCIAL
Quizá los gráficos no son demasiado detallados, pero son claros, suaves y cumplen bien su cometido.

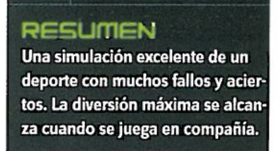
ESTILO
Buenos comentarios, una multitud digitalizada de forma densa y muchos detalles especiales como el de las mascotas que bailan.

ADICCIÓN
Cuando juegan dos resulta muy divertido.

LONGEVIDAD
Muchas opciones y estadísticas para jugar en modo monojugador, y excelente en el modo multijugador.

LO MEJOR
+ SISTEMA DE LANZAMIENTO.
+ COMENTARIO EXCELENTE.
+ UTILIZACIÓN MUY APROPIADA DE LA VIBRACIÓN DE LA CRUCETA.

LO PEOR
- NO GENERA TENSIÓN.
- RITMO LENTO.



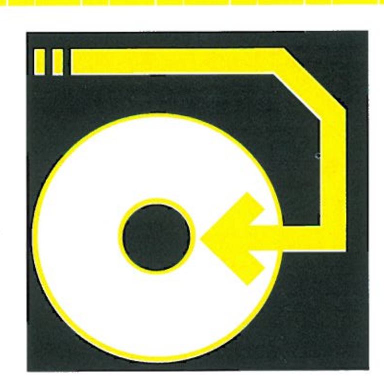
RESUMEN
Una simulación excelente de un deporte con muchos fallos y aciertos. La diversión máxima se alcanza cuando se juega en compañía.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7.0//10



play:more



EN EL DVD

El disco de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el *pad* direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el *zoom*. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



↑ Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.

CONFLICT DESERT STORM





PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	**MOVER/CAMBIAR OBJETO**
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	**MIRAR/APUNTAR**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**CAMBIAR SOLDADO**
BOTÓN A	**ACCIÓN**
BOTÓN B	**AGACHARSE**
BOTÓN X	**VAMOS, VAMOS, VAMOS**
BOTÓN Y	**INVENTARIO**
GATILLO IZQUIERDO	**DAR ÓRDENES**
GATILLO DERECHO	**DISPARAR**
BOTÓN BLANCO	**AGACHAR GRUPO**
BOTÓN NEGRO	**JUNTAR/DETENER GRUPO**
BOTÓN BACK	**VER OBJETIVOS**

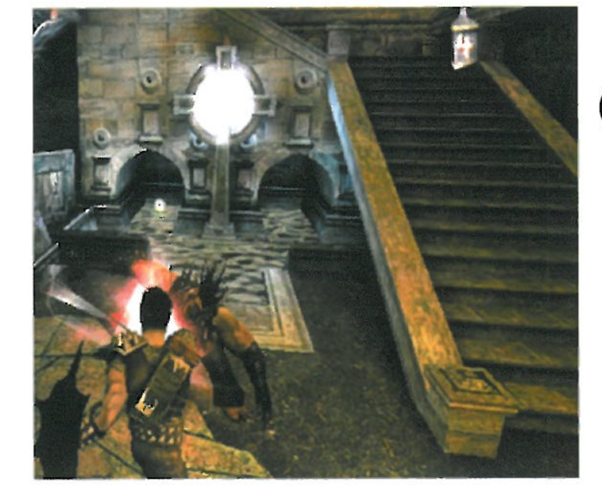
STREET HOOPS





PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	**ASISTENCIA**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**SIN USO**
BOTÓN A	**PASAR/CAMBIAR JUGADOR**
BOTÓN B	**LANZAR/DEFENDER**
BOTÓN X	**DRIBLAR/ROBAR BALÓN**
BOTÓN Y	**DRIBLAR/SALTAR**
GATILLO IZQUIERDO	**CORRER**
GATILLO DERECHO	**SIN USO**
BOTÓN BLANCO	**VER PASE**
BOTÓN NEGRO	**DEFENDER**
BOTÓN BACK	**SIN USO**

ENCLAVE





PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	**MOVERSE/PULSAR PARA SALTAR**
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	**APUNTAR/PULSAR PARA AGACHARSE**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**SIN USO**
BOTÓN A	**SELECCIONAR ARMA**
BOTÓN B	**SIN USO**
BOTÓN X	**SELECCIONAR OBJETO**
BOTÓN Y	**BEBER POCIÓN**
GATILLO IZQUIERDO	**ESCUDO/USAR**
GATILLO DERECHO	**DISPARAR**
BOTÓN BLANCO	**VISTA PRIMERA PERSONA**



HACE YA algo más de diez años, hubo unos pequeños problemas en un pequeño país de Oriente Próximo. El país en cuestión se llama Kuwait y el conflicto nació porque un señor quería quedarse con todo ese oro negro que hay debajo de la tierra. Los americanos, por supuesto, tomaron cartas en el asunto y pronto terminó todo. Fue la Guerra del Golfo, la guerra más televisiva de toda la historia.

Después del cine, con la película *Tres Reyes*, ahora le toca el turno al mundo de los videojuegos, con *Conflict Desert Storm*, abordar este conflicto.

El juego final incluirá un buen número de misiones por todo el país que requerirán de tu astucia, estrategia y afición a darle al gatillo. En la demo que te ofrecemos podrás llevar a cabo una de estas misiones, en la que deberás rescatar al soldado Foster, que ha sido capturado, deberás volar un puente con C4 y, para terminar, deberás regresar a la zona de aterrizaje con el soldado que has rescatado. Confiamos en ti para llevar a buen puerto esta misión tan peliaguda.



↑ ***Salvar al soldado Ryan*** **en versión videojuego.**

AHORA QUE el verano es ya casi un suspiro, empieza la nueva temporada de uno de los deportes más seguidos de nuestro país, el baloncesto. Y nada mejor que una demo de *Street Hoops* para olvidar que falta un año para las próximas vacaciones de verano.

Este nuevo juego de baloncesto te ofrece la posibilidad de participar en esos partidos que tienen lugar en canchas callejeras, esos partidos que se juegan entre amigos, esos partidos que hemos visto miles de veces en las películas americanas. Sí, quizá no haya miles de aficionados vitoreando tus cestas y tus mates, pero eso no quita que se trate de diversión pura y dura.

En la demo que te ofrecemos en exclusiva este mes podrás marcarte unos puntos eligiendo uno de los dos equipos que tienes a tu disposición. El hecho de que no haya nombres de jugadores famosos no implica que vayas a ganar fácilmente, puesto que la pasión y las ganas que pondrán tus rivales te harán sudar tinta. Atrévete a jugar y sabrás de lo que estamos hablando.



↑ **Baloncesto callejero en plena acción.**

¿TE APETECE vivir una aventura ambientada en un mundo de fantasía y magia en la que nada más empezar podrás elegir luchar en el bando de los buenos o en el bando de los malos? Pues *Enclave* te ofrece eso y mucho más. Y para que te hagas una idea del juego final, este mes te ofrecemos una demo en la que puedes realizar dos misiones.

La primera misión deberás llevarla a cabo luchando en la campaña de la luz, o sea, con los buenos. Tu primer objetivo será defender el puesto de guardia. Por el camino deberás acabar con un buen número de tipos malos muy feos y, para terminar, deberás derrotar al malvado y pérfido Bor'Je. Si crees que es demasiado para ti, quizás prefieras luchar con los malos, en la campaña de la oscuridad.

En esta campaña, sólo tendrás que llevar a cabo un objetivo. Terminar con la vida de un tal Marcus. Parece fácil, pero no lo es. Necesitarás valor y un pulso firme, pues el personaje que controlarás utiliza un arco de gran calibre. Lánzate a la aventura sin miedo.



↑ **¿Bueno o malo? Tú decides.**

PELÍCULAS EN EL DVD

Trailers de juegos para Xbox



- » GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4
- » LEGENDS OF WRESTLING
- » MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING
- » PROJECT EGO
- » XIII
- » SPLINTER CELL

Querida revista oficial Xbox Edición Española...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

COMENTARIOS:

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....







EL GRAN RETO

POR EL VOLUMEN de vídeos, correos electrónicos y cartas que estamos recibiendo, parece que el Gran Reto está levantando auténticas pasiones entre todos vosotros, algo que nos llena de alegría.

Este mes el Gran Reto está centrado en la demo de *Conflict: Desert Storm*, uno de los primeros juegos de estrategia bélica por equipos que va a aparecer para Xbox. Lo que tenéis que hacer es sencillamente completar la misión que os ofrece la demo en el menor tiempo posible.

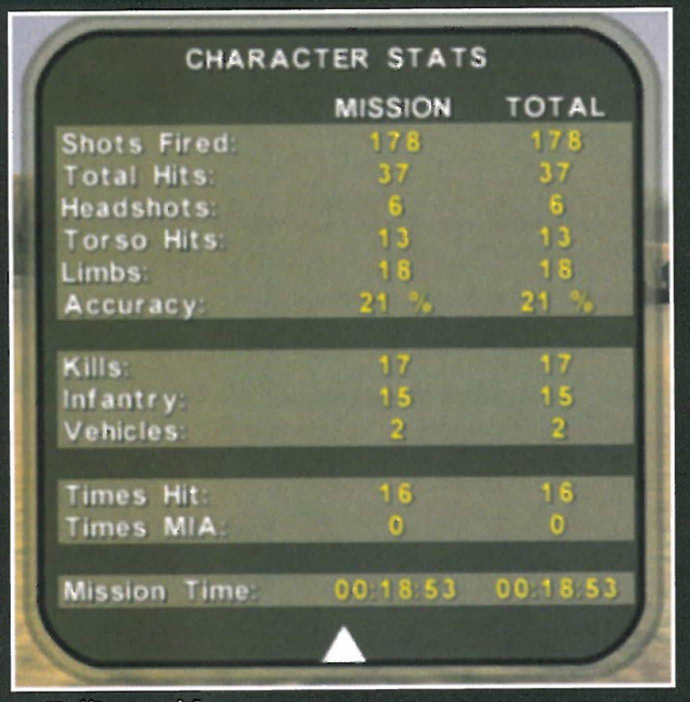
Si consigues un buen tiempo, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en que se muestra el tiempo en que has completado la misión, o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu registro de tiempo. Por cierto, y casi por aclamación popular: Sí, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico. Y recordad que solamente es válido el envío de un tiempo.

¿Los premios? Los cinco mejores tiempos que recibamos obtendrán como recompensa un juego *Conflict: Desert Storm* y un petate como el que usan los militares.

Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos para que llegue antes del 10 de octubre (último día válido para la recepción de los tiempos), y recuerda que sólo vale enviar un tiempo. Los ganadores del concurso serán publicados en el número 9 de la Revista Oficial Xbox, correspondiente al mes de noviembre.



← Los cinco jugadores más habilidosos obtendrán como recompensa este magnífico juego y un petate militar.



	MISSION	TOTAL
Shots Fired:	178	178
Total Hits:	37	37
Headshots:	6	6
Torso Hits:	13	13
Limbs:	18	18
Accuracy:	21 %	21 %
Kills:	17	17
Infantry:	15	15
Vehicles:	2	2
Times Hit:	16	16
Times MIA:	0	0
Mission Time:	00:18:53	00:18:53

↑ ¿Podéis superarlo?

La dirección para enviar vuestros tiempos es:

Revista Oficial Xbox Edición Española
Concurso Reto Conflict
Paseo de San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es



TRUCOS



SHREK

SI QUIERES conseguir que tu personaje sea invencible, prueba a introducir una de estas dos combinaciones desde el menú principal:

» Arriba, abajo (2), «B», «A» (2), «X», abajo, arriba, izquierda, «B».

» Arriba, abajo (2), «B», «A» (2), abajo, arriba, izquierda, «B».

4x4 EVO 2

DINERO EXTRA
En la pantalla «Press Start» pulsa la siguiente combinación: «Y», «X», Blanco, «Y», «X», Blanco, «X», «X», «Y», Blanco, «X», «Y».

ELEGIR NIVEL
En la pantalla «Press Start» pulsa la siguiente combinación de teclas: «X», «X», Blanco, Blanco, «Y», «Y», Blanco, «X», «Y», «Y», «X», Blanco.



↑ Los 4x4 en plena acción.

GANADORES

Ya tenemos los ganadores del primer reto de la Revista Oficial Xbox Edición Española. Entre todos los tiempos que han llegado a la redacción, éstos son los lectores que mejor marca han conseguido con nuestra demo de Jet Set Radio Future

Ganador Thrustmaster Freestyle Surfboard

Mario Villalón (Madrid) 1:28:48

Ganadores juego *Jet Set Radio Future*



- Alejandro Gil Murcia (Málaga) 1:28:50
- Javier Alonso González (Madrid) 1:29:11
- José María Mayorga (Ciudad Real) 1:29:13
- Andrés Alonso Lucia (Madrid) 1:29:13
- Victor Suárez Herrero (Bilbao) 1:29:26
- Daniel García Baena (Málaga) 1:29:30
- Jorge Vega Navarro (Madrid) 1:29:33
- Jordi Magriña Cortes (Barcelona) 1:29:73
- Antoni Erro Mas (Barcelona) 1:30:10
- Rubén Hernández López (Valladolid) 1:31:00

GANADORES MOTOS MBK MACH-G

- Beatriz Del Campo Torio (Valladolid)
- Salvador Soto Díaz (Granada)



GANADORES

Juego MotoGP y gafas de sol Arnette

- Juan M. Caba Lozano (Cádiz)
- Gonzalo Valencia Sanz (Barcelona)
- José Manuel Ardoy Álvarez (Sevilla)
- Pedro María Álvarez Pérez (Valladolid)
- Álvar Zorraquino Medina (Burgos)
- Raúl Garrido López (Madrid)
- Miguel Moreno Sancho (Valencia)
- Oscar Salcedo Rodríguez (Barcelona)
- Arturo Martínez Molinete (Cantabria)
- David Seco Fernández (Tarragona)





CLASE MAESTRA

HALO: MUÉVETE COMO ES DEBIDO...

EN *HALO* no encontrarás nada parecido a un «accidente» de tráfico. Los vehículos proporcionan el método más efectivo y elegante de acabar con la oposición, especialmente en los modos de «Captura la bandera» y otros combates multijugador. Si te las puedes arreglar para dominar el campo de batalla con un Scorpion o evadir a los enemigos con un Ghost, entonces tú y tu equipo tenéis la victoria casi asegurada.

En esta guía, te contamos cómo utilizar y abusar de los tres vehículos principales del modo multijugador. Conoce sus puntos fuertes y sus debilidades y aprende a destruirlos cuando vayas a pie. También te contamos cómo lograr una ventaja psicológica con el Scorpion, el Ghost y el Warthog.

No olvides activar todos los vehículos y elegir Blood Gulch o Sidewinder (el primero es mejor para equipos de tres o menos jugadores). Todas las estrategias que te contamos a continuación están pensadas para estos dos escenarios y utilizando los vehículos.

Como regalo extra, también incluimos un completo análisis de los vehículos que podrás encontrar en el modo «Campaña». ¿Por qué ir andando en *Halo* cuando puedes viajar al estilo Banshee?



WARTHOG

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

DESCRIPCIÓN
La Comandancia Espacial de las Naciones Unidas utiliza el Warthog M12 para misiones de reconocimiento difíciles. Está armado con una ametralladora de triple tambor, montada en la parte posterior del vehículo.

VENTAJAS
Soberbio para equipos de dos jugadores. Suficientemente rápido como para terminar con un enemigo distraído y demasiado pesado para volcar de forma accidental.

DESVENTAJAS
Un objetivo fácil para el Scorpion y los lanzacohetes. La ametralladora posterior sugiere que no es un buen vehículo para un solo jugador.

COMENTARIOS
En términos psicológicos, el Warthog puede representar una ayuda moral enorme para el equipo. Una buena colaboración entre el conductor y el armero puede acabar con todo lo que se mueva.



Diversión a cuatro ruedas, ruedas armadas hasta los dientes.



WARTHOG

ESTRATEGIAS

1 ESCÓNDETE Y ESPERA
Escóndete detrás de un Warthog y no te muevas. De este modo no aparecerás en el detector de movimiento del enemigo. Espera hasta que el enemigo se acerque, salta de la torreta y bórralo del mapa.

CHOQUE FRONTAL
El Warthog representa una rampa estupenda para el Ghost. Conduce el Warthog hasta la zona que quieras, salta y busca un Ghost. Coge carrerilla y vuela directo con el Ghost hacia la parte frontal del Warthog. Disfruta del espectáculo.

2 CAMPAMENTO WARTHOG
Aparca en la vecindad de alguno de los puntos de partida y utiliza la torreta para eliminar a los enemigos en cuanto aparezcan. La precisión es la clave ya que los soldados están armados con granadas...

3 TORRETA DE FRANCOTIRADOR
Salta a la parte posterior de un Warthog pero no pulses «X» para controlar la torreta. Si dispones de un rifle de francotirador, puedes hacer un zoom y buscar a tu víctima mientras utilizas el escudo de protección de la torreta como armadura extra. Si descubres a un enemigo, pulsa «X» y utiliza la torreta para acabar con él.



Un ganador nato.



El elemento sorpresa.



La protección es la clave.



WARTHOG

MOVIMIENTOS DE CONTRAATAQUE

COMO SOLDADO
Lanza una granada de plasma a su parte posterior y observa como gira. Cuando ataques a un Warthog con una pistola, intenta acercarte lo máximo a los laterales o a la parte posterior del vehículo.

El Warthog no tiene la suficiente movilidad para girar sobre sí mismo eje de modo que podrás rodearlo sin dificultad. Acaba primero con el armero y después termina con el conductor.

1 CON UN GHOST
Ve por la parte de atrás del Warthog y fríelo con los cañones de plasma. Esto dejará fuera de combate al armero, que quedará indefenso. Si colisionas con el Warthog quedarás desorientado y sin defensas.

2 CON UN WARTHOG
Ganar un combate entre Warthog requiere una buena comunicación y mejor entendimiento entre conductor y armero. El conductor debe indicar siempre hacia dónde irá, pero sin gritar mucho o lo oirá el enemigo. Choca contra un lateral del otro Warthog y quizás consigas ganar.

3 CON UN SCORPION
La ametralladora del Scorpion hace que la torreta del Warthog parezca un tirachinas.



Frío como el hielo.



Ataca por los laterales.



Éstos ya son historia.





SCORPION
VENTAJAS Y DESVENTAJAS

DESCRIPCIÓN
Diseñado para infligir un daño considerable en la infantería, el Scorpion M808B es tan efectivo con los vehículos terrestres Covenant como con los aéreos. Capaz de transportar a un piloto y cuatro pasajeros a la vez.

VENTAJAS
Potencia de fuego inmensa y disparo de largo alcance. Armadura fuerte y buena protección contra la pistola, el rifle de plasma y el cañón de asalto.

DESVENTAJAS
Lento, grande y objetivo fácil para los soldados que lleven granadas. Atrae demasiado la atención. Debes terminar con los enemigos rápidamente, antes de que se movilicen contra ti.

COMENTARIOS
Es absolutamente necesario disparar la ametralladora del Scorpion constantemente. Los disparos seguidos quizás consigan su efecto: distraer a la oposición.
También enviarás a los enemigos el mensaje de que eres bastante peligroso como para que se acerquen demasiado.


El vehículo con el disparo más potente de *Halo*.



SCORPION
ESTRATEGIAS

1 GIRO DE TORRETA
Cuando ataques una base enemiga, coloca el Scorpion encarado hacia el lado contrario del enemigo. Gira la torreta y apunta con ella al enemigo. Eso te protegerá de casi cualquier cosa que puedan lanzarte, aunque la parte delantera del vehículo quedará desprotegida.

2 DISPARA AL HORIZONTE
Coloca el tanque en una colina o pendiente. El alcance del Scorpion te permite disparar a casi cualquier cosa que aparezca en el mapa. Combina esto con la ametralladora de la torreta y no tendrás problemas a corto alcance. Intenta colocarte en una colina alejada de la base enemiga y empieza a disparar. Casi no podrás ver a los enemigos, pero seguro que aciertas alguna vez.

3 PIENSA ANTES DE ACTUAR
Una de las estrategias más molestas para el enemigo es aparcar tu Scorpion cerca de un punto de partida. A medida que aparezcan nuevos enemigos, rocíalos de balas sin parar. Esto no te hará ganar respeto entre los que observen o estudien tus tácticas, pero te llevará hacia una victoria sin escrúpulos, ni piedad.


1 Protegido por la torreta.


2 Tácticas vergonzosas y sucias.


3 Otro modo sigiloso de ganar.



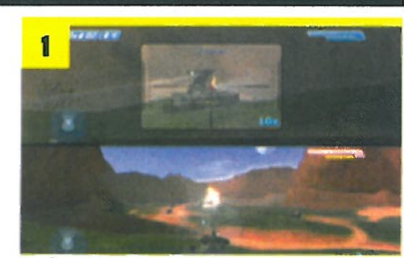
SCORPION
MOVIMIENTOS DE CONTRAATAQUE

1 COMO SOLDADO
Actúa de forma sigilosa y acércate al conductor. A corta distancia no podrán dispararte con el cañón. Todo lo que tienes que hacer es esquivar los disparos de la ametralladora (que no resulta muy precisa) mientras disparas al enemigo sin piedad. Lanzar granadas y alejarte es otra táctica que puedes utilizar. Si eres hábil con el rifle de francotirador, puedes intentar acabar con el piloto a larga distancia.

CON UN GHOST
Cada aspecto de la capacidad ofensiva del Ghost parece enfatizar las debilidades del Scorpion. Deberías intentar maniobrar más rápido que el Scorpion (fácil) y terminar con el piloto con tus cañones de plasma a corta distancia.
También puedes acercarte por detrás, saltar del Ghost y atacar el Scorpion con granadas de plasma. Vuelve a saltar al Ghost y aléjate antes de que el enemigo se dé cuenta de lo que ha pasado.

CON UN WARTHOG
El mejor consejo es que evites utilizar un Warthog contra un Scorpion. La única ventaja del Warthog es que puedes escaparte a gran velocidad.

2 CON UN SCORPION
La velocidad y la precisión te salvarán el pellejo en un duelo entre Scorpions. Actúa rápido con el cañón y asegura el disparo. En Blood Gulch, mantente en tierras bajas de modo que las colinas molesten la visión del otro Scorpion.


1 Íntimo y personal.


2 Mantente en tierras bajas.



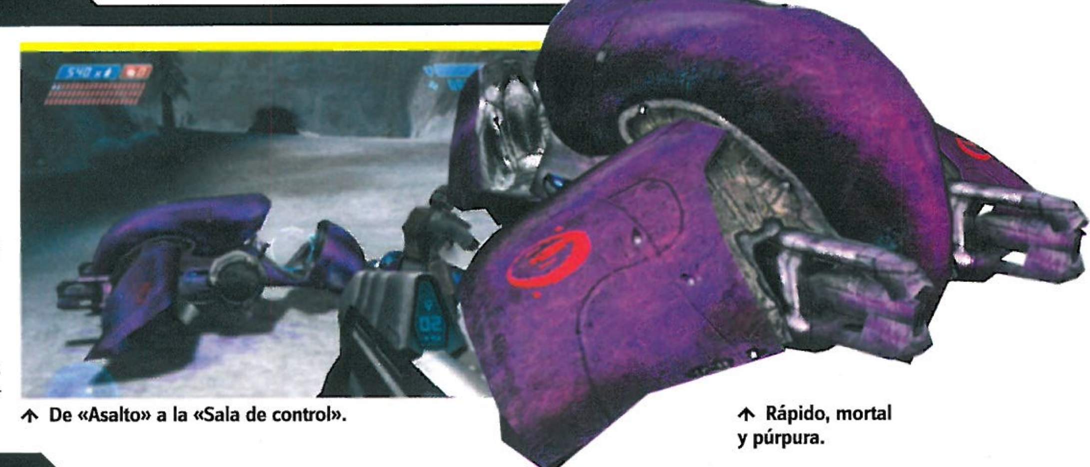
GHOST
VENTAJAS Y DESVENTAJAS

DESCRIPCIÓN
Equipado con dos cañones de plasma frontales, el Ghost es el vehículo estándar de los Covenant.

VENTAJAS
Optimizado para un solo jugador. Rápido, manejable e ideal para luchar contra soldados de a pie.

DESVENTAJAS
Potencia de disparo débil con respecto a otros vehículos. Choca o se tumba con facilidad y provoca que tengas que abandonarlo en momentos inoportunos.

COMENTARIOS
Atención soldados de a pie. Los enemigos morirán al instante si reciben un disparo de esta máquina de matar de color lila. Intenta atacar a enemigos solitarios y no grupos. La estrategia de disparar y marcharte enfurecerá a los enemigos, con lo que tu ventaja psicológica será clara.



De «Asalto» a la «Sala de control».

Rápido, mortal y púrpura.



GHOST
ESTRATEGIAS

1 VIOLACIÓN DEL PARQUE
Es posible bloquear un teleportador aparcando un Ghost encima (esta maniobra tan molesta para el enemigo funciona con cualquier vehículo), que te permitirá restringir los movimientos de tus enemigos. También puedes dejar el Ghost cerca del teleportador, con los cañones de plasma apuntando al punto de partida para terminar con los soldados tan pronto como aparezcan.

NO PARES
Mantén el Ghost siempre en movimiento. De ese modo, será más difícil que te alcance una granada o un misil. Aprende a desplazarte en sentido lateral ya que te ayudará a aplastar a los enemigos mientras te mueves.

2 PARALIZADOS
El arma del Ghost congela de forma momentánea a tus oponentes cuando los disparas y te permite aplastarlos con mayor facilidad.

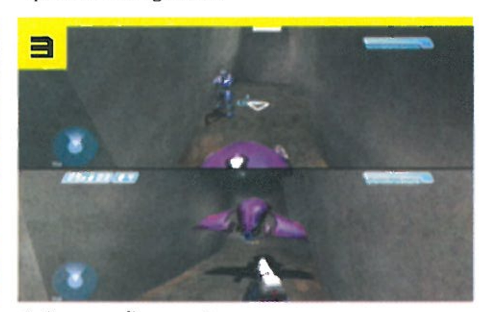
3 ATAQUES INESPERADOS
Haz lo último que el enemigo esperaría que hicieras y vuela directamente hacia el interior de la base. Aunque es difícil moverse dentro de los pasadizos, el enemigo no podrá correr o esconderse en ningún sitio. Si dejas el Ghost en la entrada, no permitirás que entre ni salga nadie.



Impide el progreso enemigo.



Sin retirada, ni rendición.



Los pasadizos son tuyos.



GHOST
MOVIMIENTOS DE CONTRAATAQUE

1 COMO SOLDADO
Las granadas de plasma son el peor enemigo de un Ghost. Lánzale una mientras vuela y probablemente acabarás con él. Agáchate detrás de las rocas y espera a que aparezca tu objetivo. Cuando el piloto cometa un error ataca con tu arma más poderosa.

CON UN GHOST
Los duelos entre Ghost requieren más paciencia que habilidad. Mantén al Ghost enemigo ocupado mientras tus compañeros preparan un contraataque y después cúbrete. Una técnica más arriesgada es lanzarte y chocar contra el Ghost opuesto. A veces puedes conseguir que el piloto del Ghost abandone su vehículo y se quede sin defensas. No obstante, también puede ocurrir que seas tú quien tenga que abandonar el Ghost.

2 CON UN WARTHOG
Evita que te congelen los disparos de plasma del Ghost porque paralizarán tu torreta y no podrás contraatacar. Intenta forzar el abandono del piloto del Ghost y, cuando lo consigas, corre hacia el enemigo antes de que vuelva a subir a su vehículo.

3 SCORPION
Asegúrate de que dispones de un buen ángulo de disparo antes de utilizar el cañón de la torreta. Afortunadamente, el Ghost es un objetivo grande y sobresalta por culpa de su color en Blood Gulch y Sidewinder.



Pronto serás un Ghost genuino.



Una lucha en las colinas.



David contra Goliat, la revancha.





SOLDADO DE A PIE
VENTAJAS Y DESVENTAJAS

DESCRIPCIÓN
El Jefe Mayor es un supersoldado mejorado biológicamente, el último superviviente del proyecto Spartan II. Es implacable, con muchos recursos y temido por los Covenant de todas las galaxias.

VENTAJAS
Objetivo pequeño y difícil de alcanzar. Capaz de acceder a veces fuera del alcance de los vehículos, como bordes de montañas y bases.

DESVENTAJAS
Un cartel en la espalda que dice «acabad conmigo». Es broma. Aunque es extremadamente vulnerable en combates contra vehículos.

COMENTARIOS
Una de las mayores ventajas de ir a pie es que el enemigo tiene la sensación de seguridad. Hazte con un lanzamisiles, cambia a tu arma secundaria y ataca un vehículo con la pistola. Cuando te persiga, ármate con el lanzamisiles y acaba con él. Ataques sorpresa como éste harán que parezcas una verdadera amenaza, incluso si vas a pie.



Verde, que te quiero verde...



SOLDADO DE A PIE
ESTRATEGIAS

1 VENGANZA
Hazte con un buen número de granadas y después arrástrate hasta un vehículo. Quédate quieto y serás invisible para el detector de movimiento del enemigo. Con un poco de suerte, el enemigo no te verá mientras se sube en el vehículo. Lanza una granada de plasma o una granada de fragmentación y escapa antes de que exploten.

PISTOLA
No descartes nunca la pistola humana, puesto que casi nunca se queda sin munición y puede acabar con un oponente con solo 2-3 disparos a la cabeza. Utiliza la mira de la pistola para terminar con los pilotos de los vehículos a distancia. Con un pulso firme, la pistola representa un arma de combate ideal a corta y media distancia.

OJOS DE ÁGUILA
Cuando utilices el rifle de francotirador, intenta colocarte en un lugar que te proporcione cobertura rápidamente. Si te escondes detrás de una roca, podrás protegerte en caso de que el enemigo descubra tu posición. Si ves a un oponente que se mueve lentamente, apunta directo a la cabeza. Un disparo certero por encima del cuello romperá su escudo y le dejará indefenso. A menudo, con un disparo a la cabeza basta para terminar con el enemigo.

2 SALTA SIN PARAR
Si un vehículo te persigue, muévete lateralmente y salta sin parar para convertirte en un objetivo difícil de alcanzar. Mantén la calma e intenta disparar al piloto enemigo mientras estás en el aire. Repite esta operación hasta que acabes con el conductor.

EL JEFE INVISIBLE
Los usuarios de vehículos tienden a menospreciar los *power-ups* de escudo e invisibilidad, dejándolos para los soldados de a pie. Esto te da una ventaja enorme. Un Jefe Mayor cargado de granadas, invisible y con un 400 por ciento de escudo es la peor de las pesadillas.

3 CARGA EN LA BASE
En Blood Gulch verás una plataforma ligeramente alzada encima de cada base. Sube en ella y utiliza la altura extra para saltar a la piedra escudo más cercana. Ahora tienes la suficiente elevación para disparar con el rifle de francotirador hacia la base. Si un enemigo utiliza el rifle contra ti, déjate caer y aterriza detrás de la piedra escudo. Espera a que se recarguen los escudos y repite el ataque.



1 — Tic, tic, tic... ¡BUM!



2 — Salta, salta sin parar.



3 — Salta encima del teleportador.



SOLDADO DE A PIE
MOVIMIENTOS DE CONTRAATAQUE

1 COMO SOLDADO de A PIE
Sorprende a los enemigos a pie acercándote lentamente para evitar sus detectores de movimiento. Piensa que el enemigo puede estar siempre a la vuelta de la siguiente esquina. Escanea el horizonte, mantente alerta y observa las colinas constantemente.

CON UN GHOST
Ve directo hacia el primer soldado de a pie que veas e intenta atropellarlo. Anticipa su próxima estrategia y adáptate a sus movimientos para contraatacar cada una de sus técnicas de combate. Si un soldado de a pie te dispara desde un lateral, comprueba la dirección del ataque con tu HUD y desplázate hacia él.

CON UN WARTHOG
Si hay un buen entendimiento entre el conductor y el armero, el Warthog es un arma mortífera para los soldados de a pie. Rodea a un soldado mientras tu compañero lo fríe con la torreta. A no ser que seas un conductor profesional, no intentes atropellar a los soldados con este vehículo. Comete un error y serás completamente vulnerable.

CON UN SCORPION
Dispara constantemente con la ametralladora para evitar que el enemigo se acerque y lance granadas. Quédate quieto y acaba con los soldados de a pie a larga distancia con el cañón de tu torreta.



1 — Los mísiles son inútiles sin una estrategia.



OTROS VEHÍCULOS DEL MODO CAMPAÑA

HAY TRES vehículos que sólo aparecen en el modo «Campaña»: Banshee, Wraith y Torreta Estacionaria Shade. Puedes controlar a dos de ellos, pero lo más importante es que aprendas a destruirlos a los tres. Sigue leyendo...

BANSHEE
VENTAJAS Y DESVENTAJAS

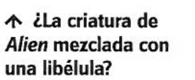
>> DESCRIPCIÓN
Otro vehículo de combate de los Covenant que dispone de los cañones de plasma integrados en ambos lados del fuselaje. Estas armas tienen una función secundaria: actúan como un cañón de combustible mortal. Sólo puedes controlar esta nave en Asalto a la Sala de Control: Mundo Fortaleza, en la Sala de Control y en Dos Traiciones: Arma Apuntando al Centro del Universo.

>> VENTAJAS
Es el único vehículo controlable capaz de realizar vuelos prolongados. El cañón de combustible resulta devastador contra las torretas de los Covenant y los Ghost.

>> DESVENTAJAS
Difícil de controlar y un objetivo demasiado fácil para la artillería pesada. Armadura débil que no aguanta demasiado bien el fuego de las zonas de combate.



↑ Súbete y date una vuelta.



↑ ¿La criatura de *Alien* mezclada con una libélula?



BANSHEE
ESTRATEGIAS

1 MUERTE DESDE ARRIBA
Inicia cada ataque con un disparo del cañón de combustible y después lanza una ráfaga de disparos de plasma. No tengas piedad en tus ataques e intenta acabar con el enemigo a la primera. Si tienes que realizar una maniobra de evasión, es probable que termines por los suelos.

2 ELEVACIÓN
Pulsa y mantén pulsado el botón «A» para perder elevación sin moverte adelante o atrás. Subirás lentamente otra vez cuando sueltes el botón.



↑ Intenta hacer el trabajo a la primera.



↑ Vuela pajarito, vuela y disfruta de las vistas.



BANSHEE
MOVIMIENTOS DE CONTRAATAQUE

1 COMO SOLDADO DE A PIE
Ser atacado por un Banshee Covenant es una experiencia traumática. El primer paso para acabar con él es descubrir dónde está a distancia. Intenta escuchar su sonido distintivo e intenta localizar el trazo de humo que deja tras de sí. Busca cobertura cuando te ataque y ataca cuando realice un giro. Es difícil acabar con un Banshee con armas ligeras, pero si estás de suerte y lanzas un disparo extremadamente bueno, quizás termines con el piloto de la nave con tu pistola. Desgraciadamente, es muy probable que no puedas utilizar el Banshee una vez hayas acabado con el piloto, la nave estará dañada. Aunque es mejor tener un Banshee destrozado que otro en plenas facultades intentando achicharrarte.

EN UNA SHADE
Salta de la torreta Shade utilizando el botón «X» y usa la base de la torreta como cobertura de los disparos del Banshee. Espera hasta que termine su ataque y súbete a la Shade mientras el enemigo gira. Repite el proceso hasta que el Banshee caiga abatido.

EN UN SCORPION
Asegúrate de que estás apuntado hacia el lugar correcto antes de disparar. Un disparo fallido te costará tiempo y energía preciosos. Si fallas un disparo, salta del Scorpion y escóndete detrás hasta que el Banshee haya terminado con su ataque. Mantén el dedo en el gatillo de la ametralladora y reza para que sea lo suficientemente potente para el trabajo que quieres realizar.



↑ Sé valiente y mantén la posición. Un disparo certero y la amenaza será sólo un fantasma.





WRAITH
VENTAJAS Y DESVENTAJAS

>>DESCRIPCIÓN
Potencialmente más peligroso que un Scorpion debido a su mortero. Un solo disparo del Wraith es capaz de terminar con múltiples objetivos.
>>VENTAJAS
Más móvil que el Scorpion y capaz de desplazarse lateralmente. Aguanta disparos de armas pequeñas.
>>DESVENTAJAS
Vulnerable a los ataques con lanzamisiles y granadas. Dos misiles o cuatro granadas terminan con este vehículo.





Aterroriza, ¿verdad?

WRAITH
MOVIMIENTOS DE CONTRAATAQUE

CON UN GHOST O UN WARTHOG
Evita el disparo de mortero del Wraith y después carga contra él. Colisiona con él antes de que recargue. El impacto puede que lo tumbe patas arriba.

1 **COMO SOLDADO DE A PIE**
Si te sientes extremadamente valiente, acércate al Wraith y lanza una granada dentro del mortero. Este movimiento es complicado, pero destruye al vehículo con un solo ataque.



El hombre contra la máquina.



TORRETA ESTACIONARIA SHADE
VENTAJAS Y DESVENTAJAS

>>DESCRIPCIÓN
Una torreta anclada. Utilizada por los Covenant para repeler ataques de infantería.
>>VENTAJAS
El gran alcance de disparo y los proyectiles loa convierten en el arma definitiva contra la infantería.
>>DESVENTAJAS
No puedes moverte y, por tanto, eres un blanco fácil para el fuego cruzado.



Fácil de ver, difícil de matar.



TORRETA ESTACIONARIA SHADE
MOVIMIENTOS DE CONTRAATAQUE

COMO SOLDADO DE A PIE
Aprende a localizar a las torretas desde una distancia prudencial. Puede ser difícil, puesto que, al igual que los otros vehículos Covenant, su color púrpura se mezcla con la noche. Pero cuando se mueve, la torreta emite una luz azul brillante que permite localizarla con facilidad. Puedes utilizar dos métodos para atacarla: acabar con el armero con el rifle de francotirador o lanzar unas cuantas granadas hacia su dirección, cubrirte y atacar después de la explosión.



Las granadas de plasma son muy útiles.



TORRETA ESTACIONARIA SHADE
ESTRATEGIAS

1 **REPRESALIAS**
Mantén al enemigo bajo fuego constante para prevenir sus represalias. Mantente alerta y prepárate para salir corriendo si los Covenant atacan tu torreta con granadas.

FRANCOTIRADOR
Aunque no esté equipada con mira telescópica, la torreta Shade tiene un alcance de disparo tremendo. Si descubres tropas Covenant a lo lejos, es posible que puedas terminar con ellas antes de que se acerquen para lanzarte granadas. Necesitarás un pulso firme, pero ahí está la clave cuando utilizas una torreta.

UN GIRO MORTAL
Selecciona cualquier nivel que contenga una torreta estacionaria Shade. «Asalto a la sala de control», por ejemplo. Encuentra una torreta y asegúrate de que hay un enemigo que la controla, preferiblemente un Grunt. Termina con todos los enemigos que haya cerca pero deja vivo al que controla la torreta. Acércate a él y ponte en un lado, de manera que no pueda dispararte. Ahora empieza a dar vueltas alrededor de la torreta y el enemigo intentará dispararte. Esto hará que te alejes de él pero intenta mantenerte cerca. Al final, la torreta girará lo suficiente como para dispararte. Morirás, por supuesto.



Mantenlos a todos a raya. Que no se acerque ni uno.



CLASE MAESTRA

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

DOSSIER DE PERSONAJES

DESCRIPCIÓN de las tropas bajo tu control. Resulta esencial comprender las habilidades particulares de cada comando y aprender cuál es el momento adecuado para utilizarlas.

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE es, quizás, el más exigente y cerebral lanzamiento para Xbox que hemos tenido ocasión de jugar. El producto presenta una clara estructura de misiones dividida en las diez principales que constituyen el cuerpo del juego y otras adicionales a las que sólo se accede tras completar determinados objetivos. Para acceder a una de esas misiones extra o de bonificación debes recuperar todos los objetos de bonificación repartidos a lo largo de la misión precedente.

Estos objetos o iconos se pueden encontrar en distintas cantidades. Aparecen en el juego como libros encuadernados en cuero con la palabra «bonus» escrita en la cubierta. Cuando encuentras uno en el transcurso del juego, selecciónalo y desaparecerá (de forma que no ocupa espacio en el inventario).

Como es habitual, el objetivo de esta Clase Maestra no es conducirte por el juego paso a paso, sino revelarte los secretos que oculta. Aquí encontrarás la localización de todos y cada uno de los libros y, además, un breve análisis de las diez misiones de bonificación y una guía de todos los hombres, mujeres y perros bajo tu mando.

NOTA: Esta guía a menudo hace referencias a las direcciones de la brújula. Para esas indicaciones se asume que el mapa se encuentra en su posición por defecto y que no lo has rotado. Prepárate para un excitante y extremadamente difícil viaje por *Commandos 2: Men of Courage*.

1



SIR FRANCIS T. WOOLRIDGE «DUKE» (FRANCOTIRADOR)

SU REPUTACIÓN le sitúa como uno de los mejores francotiradores. La amenaza que suponen los enemigos ocultos lo será menos con la presencia del francotirador en tu equipo. También destaca a la hora de proporcionar fuego de cobertura.

2



JAMES BLACKWOOD «FINS» (BUZO)

ESPECIALISTA ACUÁTICO en la pistola arpón. El único que puede sobrevivir bajo el agua por un período de tiempo prolongado. En superficie, arroja cuchillos y emplea un garfio con una cuerda para escalar determinadas superficies.

3



THOMAS HANCOCK «FIREMAN» (ARTIFICIERO)

EXPERTO en explosivos. Se mueve despacio y con cautela por el campo de operaciones. Puede detectar y desactivar minas para luego utilizarlas de la manera más conveniente.

4



RENE DUCHAMP «FRENCHY» (ESPÍA)

PUEDE VESTIR los uniformes del bando contrario y pasar información sesgada a los oficiales enemigos. Emplea estrategias en las que el uso de la fuerza es mínimo y una jeringuilla provista de veneno le permite eliminar enemigos de forma silenciosa.



5 JACK O'HARA «BUTCHER» (BOINA VERDE)

EL MIEMBRO MÁS DURO de tu equipo. Puede patear una puerta para abrirla, saltar muy alto, trepar por cables y correr más rápido que otros. Además, es lo suficientemente fuerte como para soportar las heridas.

6



SAMUEL BROOKLYN «TREAD» (CONDUCTOR)

ENTRENADO para preparar trampas antipersonas y conducir toda clase de vehículos. Como combatiente, se defiende lo justo.

7 PAUL TOLEDO «LUPIN» (LADRÓN)

EL MÁS PEQUEÑO, veloz y versátil miembro del equipo. Puede introducirse discretamente en los edificios, trepar por postes y abrir cerraduras para infiltrarse en las bases enemigas. Además de ser un maestro en las artes marciales, Lupin es un ladrón experto que puede vaciar los bolsillos de los enemigos. Su mascota Spike está entrenada para distraer la atención enemiga.

8



NATASHA NIKOCHEVSKI «LA SEDUCTORA»

UNA FASCINANTE pero complicada mujer, tan seductora como mortal. Capaz de manejarse en diferentes idiomas y disfrazarse como el enemigo de forma convincente, Natasha también es sorprendentemente certera con el rifle francotirador.

9 WHISKEY «EL PERRO»

PERFECTAMENTE ENTRENADO y quizás el más obediente de tus comandos. Distrae a los enemigos con ladridos y puede intercambiar objetos entre los operativos. Su agudo sentido del olfato le permite detectar minas. Whiskey también puede ser transportado sobre las espaldas de algunos de los comandos.









MISIÓN 1
LA NOCHE DE LOS LOBOS

DETALLES DE LA MISIÓN
COMANDOS: **NATASHA, LUPIN, WHISKEY**
OBJECTIVOS: **CONTACTA CON EL ALIADO HERIDO, ROBA LA LLAVE DEL OFICIAL Y LA MÁQUINA ENIGMA, DESCIFRA EL CÓDIGO, UTILIZA LA RADIO**
OBJETOS DE BONIFICACIÓN: **5**

NADA HACIA el norte hasta llegar a los escalones. Cruza la puerta metálica próxima a los dos guardias. Dirígete al despacho de Natasha. En el armario encontrarás el primer objeto de bonificación.

Sal a la zona de entrada. Las taquillas de este edificio contienen el segundo y el tercer objeto de bonificación.

Ve a los barracones y registra todas las taquillas para dar con los dos últimos objetos de bonificación.



Busca el gabinete en el despacho de Natasha.

MISIÓN «BONUS» 1



Dos de los tuyos contra todos esos.

DETALLES DE LA MISIÓN
COMANDOS: **ARTIFICIERO, LUPIN**
OBJETIVOS: **NEUTRALIZAR ENEMIGOS, OBTENER EL DETECTOR DE MINAS, DESACTIVAR TODAS LAS MINAS, ESCAPAR EN EL VEHÍCULO ENEMIGO**

ESTA MISIÓN es similar a la primera del modo entrenamiento. Elimina todos los guardias y roba el vehículo enemigo con Lupin y el artificiero para completar el nivel.



MISIÓN 2
DAS BOOT, ASESINOS SILENCIOSOS

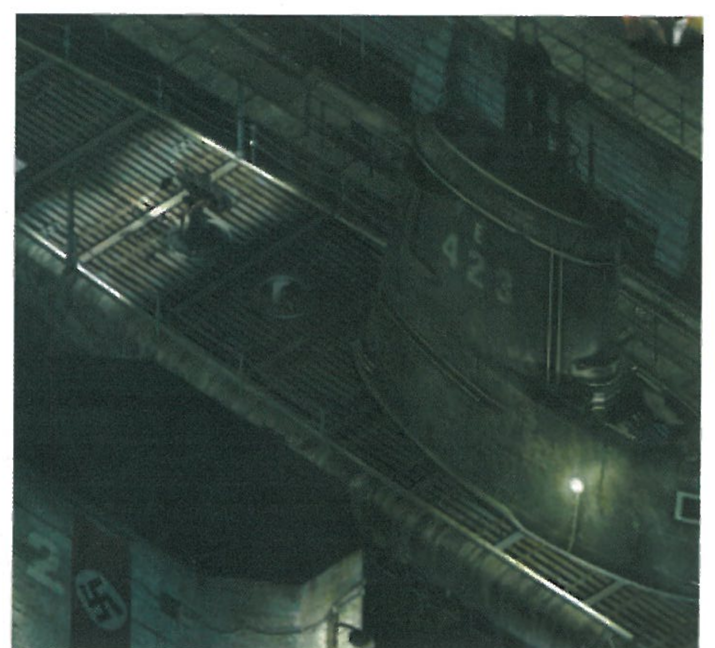
MISIÓN «BONUS» 2



Tic-tac, tic-tac, tic-tac, ¡BOOM!

DETALLES DE LA MISIÓN
COMANDOS: **BUZUU**
OBJETIVOS: **COMPLETAR EL CIRCUITO A BORDO DEL BOTE**

EL BUZO cuenta con tres minutos para completar la carrera de obstáculos a bordo de su bote. Evita las minas flotantes y llegarás al final del recorrido.



Dos de los objetos de bonificación se encuentran dentro del submarino Axis.

DETALLES DE LA MISIÓN
COMANDOS: **BUZO, ARTIFICIERO, ESPÍA, LUPIN, WHISKEY**
OBJETIVOS: **DESACTIVAR LAS MINAS FLOTANTES, OBTENER LA LLAVE DE LA PRISIÓN, SALVAR A LOS MARINOS ALIADOS, EL BOINA VERDE DEBE LLAMAR POR RADIO, ABRIR EL HANGAR, RESCATAR EL CAPITÁN**
OBJETOS DE BONIFICACIÓN: **11**

EL PRIMER OBJETO de bonificación se encuentra en un cajón en los cuarteles del general. Introdúcete en el área de baño en el edificio enfrente del pabellón. Dentro de una de las taquillas se encuentra el segundo objeto de bonificación. Debajo del muro del complejo, hacia el noreste del área de baño, hay un búnker. Entra en él, abre el cajón del oficial y encontrarás el tercer objeto de bonificación.

Entra en el edificio donde está prisionero el capitán y ve al final de las escaleras. Busca en la taquilla próxima a la puerta para obtener el cuarto objeto de bonificación. Sube la escalera y mata al soldado que se encuentra en su escritorio. Mira en las taquillas situadas detrás para encontrar el quinto objetos de bonificación.

Utiliza la escalerilla para entrar en el submarino y mata a los guardias del interior. Abre las taquillas que encuentres hasta dar con el sexto y séptimo objeto de bonificación.

Abre el armario del despacho de Natasha para hacerte con el octavo. Registra las dos taquillas en el interior de los barracones para hacerte con una serie de objetos variados y el noveno de bonificación.

Tienes que matar al general antes de poder registrar su escritorio en busca del décimo objeto de bonificación. El undécimo se encuentra en la torre de vigilancia del norte, en la zona D. Mira en uno de los cajones de la mesa para descubrirlo.

MISIÓN 3
MUERTE BLANCA

MISIÓN «BONUS» 3



Roba el vehículo anfibio.

DETALLES DE LA MISIÓN

COMANDOS: **BOINA VERDE, FRANCOTIRADOR, BUZO, ARTIFICIERO, CONDUCTOR**

OBJETIVOS: **ESCAPAR EN EL VEHÍCULO CON TODOS TUS HOMBRES**

ÉSTE es un nivel fuertemente protegido por guardias. Un vehículo anfibio te permitirá cruzar el río por en medio. Empleando los troncos para cubrirte, lanza cócteles molotov contra la patrulla. Destruye el camión de la carretera con una granada y mete a todo el equipo a bordo del vehículo anfibio para escapar.



La estación de radio está fuertemente protegida.

DETALLES DE LA MISIÓN

COMANDOS: **BOINA VERDE, BUZO, ARTIFICIERO, ESPÍA, LUPIN**

OBJETIVOS: **CONTACTA CON EL ZAPADOR, RESCATA AL BOINA VERDE, COMPLETA LA MÁQUINA ENIGMA, RESCATA A LOS ALIADOS, UTILIZA LA RADIO, DESTRUYE EL MECANISMO, DEVUELVE LA MÁQUINA ENIGMA, ESCAPA EN EL SUBMARINO**

OBJETOS DE BONIFICACIÓN: **6**

TRAS HABER MATADO al guardia de la primera habitación, registra la taquilla para el primer objeto de bonificación. Mata a los dos guardias de la segunda habitación con el cuchillo. Ahí se encuentra el segundo objeto de bonificación.

Ve a la estación de radio y toma a los guardias por sorpresa. Mira en el armario para el tercer objeto de bonificación. Ábrete camino hasta la proa del destructor (donde se baña el guardia). Registra las taquillas para el cuarto objeto de bonificación.

Libera al capitán y encuentra el quinto objeto de bonificación en las taquillas adyacentes. El sexto está en la habitación con el guardia, el marinero y el mecánico, en un cajón junto al muro.

MISIÓN 4
OBJETIVO BIRMANIA

DETALLES DE LA MISIÓN

COMANDOS: **BOINA VERDE, FRANCOTIRADOR, CONDUCTOR, LUPIN**

OBJETIVOS: **RESCATAR AL LÍDER ESPIRITUAL Y A LOS GURKAS, UTILIZA LA RADIO, ELIMINA AL TIRANO, ESCAPA EN LA BARCAZA**

OBJETOS DE BONIFICACIÓN: **9**

VE POR la entrada al norte de la estatua de Buda y sigue hasta llegar a la última habitación de esa área. Busca en el escritorio y las estanterías para localizar el primer y segundo objeto de bonificación.

Continúa por la parte trasera del templo donde está esperando el líder espiritual. Entra en la habitación por la puerta trasera y encontrarás el tercer objeto en un cajón.

Al norte de la torre de vigilancia izquierda hay un edificio con una entrada lateral. Mata a los tres guardias de la planta baja y busca en los cajones de la habitación para dar con el cuarto objeto de bonificación.

El quinto objeto se halla en la torre de comunicación (hay una radio en ella) al norte de la torre de vigilancia. En un armario lo encontrarás. Desde la torre de comunicación, dirígete al norte y penetra en el edificio de techo rojo, junto a la bóveda verde. Dispara a los dos soldados de la planta baja y rebusca en los armarios para dar con el sexto objeto.

En el mismo edificio, sube por la escalera al primer piso y mira en un armario para localizar el séptimo objeto. El octavo se encuentra en la casa grande, junto al lugar donde patrulla un hombre gordo. Sigue por la escalera principal y mira las estanterías. A la derecha de las dos torres con vigilancia hay un edificio con dos soldados custodiando la entrada. En el interior se halla el noveno objeto de bonificación.



Esta puerta conduce a los dos primeros objetos de bonificación.

MISIÓN «BONUS» 4



Repele a la fuerza de invasión.

DETALLES DE LA MISIÓN

COMANDOS: **BOINA VERDE, FRANCOTIRADOR, ARTIFICIERO, CONDUCTOR**

OBJETIVOS: **RESISTIR LA INVASIÓN**

COLOCA LAS minas antipersona en la carretera para acabar con todos los soldados enemigos que puedas. Emplea el lanzallamas y arroja todas las granadas para repeler a las fuerzas del Eje. Resiste las dos oleadas finales de soldados para completar la misión.





MISIÓN 5
EL PUENTE SOBRE EL RÍO KWAI

MISIÓN «BONUS» 5

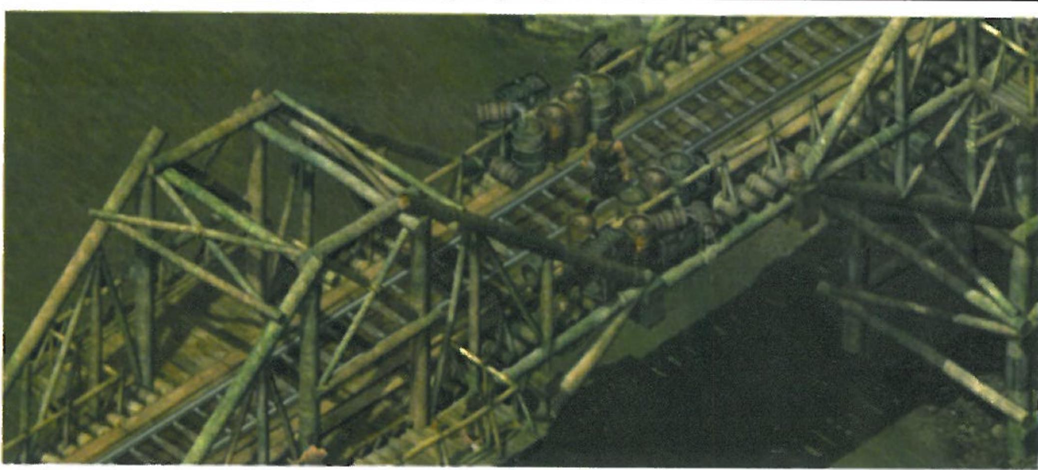
↑ Procura esconderte en las sombras.

DETALLES DE LA MISIÓN

COMANDOS: **ARTIFICIERO, LUPIN**

OBJETIVOS: **NEUTRALIZA A TODOS LOS ENEMIGOS**

LA MISIÓN es una variación más complicada sobre la primera misión de entrenamiento. Tienes que volver a mover a Lupin aprovechando los cables del tendido telefónico para alcanzar la caja metálica. Dicha caja contiene un lanzallamas y granadas que permiten matar nazis de forma mucho más sencilla.



↑ El recordado puente Tailandés.

DETALLES DE LA MISIÓN

COMANDOS: **BOINA VERDE, BUZO, CONDUCTOR, LUPIN**

OBJETIVOS: **RESCATA A GUINNESS, OBTÉN LOS EXPLOSIVOS, ENCUENTRA EL PUNTO DÉBIL DEL PUENTE, COLOCA LA TRAMPA EXPLOSIVA, ENVÍA UN TELEGRAMA AL TREN**

OBJETOS DE BONIFICACIÓN: **7**

DIRÍGETE AL edificio que se encuentra al oeste de la torre con guardias. Elimina al soldado y al obrero. Allí abre la caja para el primer objeto de bonificación. El segundo se encuentra en los cajones dentro de la casa del muelle. Examina los barriles situados en medio del puente para el tercer objeto de bonificación.

Corta la alambrada del campo de prisioneros e introdúcete en el edificio más grande. En el armario está el cuarto objeto de bonificación. Entra en la casa situada en la esquina noroeste del campo de prisioneros. Mata al guardia y en el armario encontrarás el quinto objeto de bonificación.

Camina por el sendero hacia el lado sur del puente y elimina a quien sea necesario para entrar en la casa pequeña. El sexto objeto de bonificación se encuentra escondite dentro de un pequeño armario.

Baja por la escalera que se encuentra en la habitación de Guinness. Rodea la casa por la parte de abajo. Cruza la puerta al lado de la ventana y sube la escalera. Mira en el cajón al lado del modelo a escala y encontrarás el séptimo objeto.



MISIÓN 6
LOS CAÑONES DE LA ISLA DE SAVO

MISIÓN «BONUS» 6

↑ Utiliza el camión para escapar.

DETALLES DE LA MISIÓN

COMANDOS: **BOINA VERDE, CONDUCTOR, ESPÍA**

OBJETIVOS: **CORTA LA ALAMBRADA, DESACTIVA LAS MINAS, NEUTRALIZA TODOS LOS ENEMIGOS Y ESCAPA EN EL CAMIÓN**

EL ARTIFICIERO está siendo interrogado por un oficial alemán y debes salvarlo. Una vez liberado, ve hacia el sur por donde queda el camión y encuentra un cortador de alambre y un detector de minas. Corta la alambrada, desactiva las minas y mete a todo el equipo en el camión.

DETALLES DE LA MISIÓN

COMANDOS: **BOINA VERDE, BUZO, ARTIFICIERO, CONDUCTOR**

OBJETIVOS: **RESCATAR AL PILOTO ALIADO, OBTENER LOS EXPLOSIVOS, DESTRUIR LOS CAÑONES, ESCAPAR EN EL HIDROAVIÓN**

OBJETOS DE BONIFICACIÓN: **10**

EL PRIMER, segundo y tercer objeto de bonificación se encuentran en el cuartel de mando, la habitación donde está el almirante enemigo. Registra el mobiliario para encontrarlos. Dirígete por el sendero hacia el norte de la entrada del búnker. Entra en la casa en la que hay dos enemigos asomados por las ventanas. Echa un vistazo al armario y a la librería para el cuarto objeto de bonificación.

Ahora ve al edificio situado más al norte de la isla. En el armario del interior se encuentra el quinto objeto de bonificación.

Trepa por el poste del teléfono para llegar al edificio en el que hay un francotirador en el tejado. Mátalo y desciende por la parte trasera del edificio. El armario de dentro contiene el sexto objeto. Hay un almacén de munición en el este de la isla. Allí, en otro armario, se encuentra el séptimo objeto de bonificación.



↑ Acceder a este edificio va a ser complicado.

El octavo objeto está localizado en el pequeño búnker al suroeste de la isla. Registra los armarios del interior. Para encontrar el noveno y el décimo, tienes que acceder al edificio protegido por los cañones.

MISIÓN 7
EL GIGANTE DE HAIPHONG

DETALLES DE LA MISIÓN

COMANDOS: **BOINA VERDE, ARTIFICIERO, LUPIN.**

OBJETIVOS: **CONTACTA CON EL ARTIFICIERO Y LUPIN, LOCALIZA LOS EXPLOSIVOS, DESTRUYE LOS TANQUES DE COMBUSTIBLE, INFÍLTRATE EN EL PORTAAVIONES**

OBJETOS DE BONIFICACIÓN: **14**



El edificio con el tejado rojo acoge dos objetos de bonificación.

REGISTRA LA CAJA dentro de la casa donde está el Boina Verde. Ahí se encuentra el primer objeto. El segundo y el tercer objeto de bonificación están en el edificio de tejado rojo al oeste del templo. Sube por las escaleras y registra el mobiliario de la habitación con el guardia sentado a la mesa. Mira en las librerías de la habitación con el tendero en su interior para obtener el cuarto objeto de bonificación. Sube por la escalera hasta el tejado de esta casa y busca en la caja de metal para el quinto objeto.

Entra en el edificio que se encuentra al oeste del anterior. El sexto objeto de bonificación está en las estanterías del interior. El séptimo puedes localizarlo en el mismo edificio, en el armario junto al almirante que está fumando y el oficial que lee un periódico.

En la esquina suroeste del mapa hay un edificio de techo rojo. Mira en los armarios de la habitación próxima al lavabo para el octavo objeto de bonificación. Continúa hasta llegar al depósito de munición y busca en las estanterías para localizar el noveno y décimo objetos de bonificación.

Entra en el edificio dos puertas más allá de aquel donde Natasha comenzaba el nivel. El undécimo objeto está en los armarios de la planta baja. El doceavo lo encontrarás en el cajón del segundo piso. Ve al edificio siguiente por la derecha. Continúa por el corredor y mira en las estanterías de la habitación adyacente para el decimotercero.

El edificio próximo a la entrada oeste de la base cuenta con un guardia apostado en una ventana. En las taquillas de la planta baja está el último objeto de bonificación de esta misión.

MISIÓN «BONUS» 7



Sabotea los Zeros *japos*.

DETALLES DE LA MISIÓN

COMANDOS: **BOINA VERDE, ARTIFICIERO, CONDUCTOR, LUPIN**

OBJETIVOS: **SABOTEA LOS TIMONES DE LOS CAZAS ZERO, UTILIZA LA RADIO, ESCAPA EN EL AVIÓN PROTOTIPO**

ESTA MISIÓN tiene lugar a bordo del portaaviones. Tu objetivo es destruir los cazas Zero del Eje. Limpia la cubierta de soldados nazis y asegúrate de que cada cuerpo queda bien escondido detrás de los aviones. Neutraliza los timones de cada uno de los cazas Zero y ve a la habitación con la radio, en el primer piso del complejo principal.

Regresa a cubierta y monta a todos tus comandos a bordo de los aviones blancos para completar la misión.

MISIÓN 8
SALVAR AL SOLDADO SMITH (INCLUYE LOS OBJETIVOS DE BONIFICACIÓN)



DETALLES DE LA MISIÓN

COMANDOS: **BOINA VERDE, FRANCOTIRADOR, ARTIFICIERO, LUPIN**

LOS OBJETIVOS de bonificación dependen de la preparación. Hay una invasión enemiga en camino y, además de tu unidad de comandos, cuentas con 11 soldados aliados (incluyendo al soldado Smith) para ayudarte.

No tienes un control directo sobre estos personajes adicionales a menos que hayan hablado primero con uno de tus comandos (con la excepción de Lupin, quien no posee el rango suficiente). Si el soldado Smith es abatido, la misión será considerada un fracaso.

Desactiva todas las minas que se encuentran en la orilla del río (hay un total de 48). Coloca una bomba detonadora en la carretera que se dirige al borde este del mapa (entre los dos postes de alumbrado). También has de colocar una mina antitanque en el camino del noreste de la iglesia. Coloca minas alrededor de ésta y otra bomba detonadora en la intersección. Cuando comience la invasión, haz estallar las bombas al paso de la infantería enemiga para causar el mayor número posible de bajas.



Toda una guerra a escala.

DETALLES DE LA MISIÓN

COMANDOS: **BOINA VERDE, ARTIFICIERO, LUPIN**

OBJETIVOS: **CURAR AL SOLDADO SMITH, ROBAR LOS CÓDIGOS DE LA RADIO, LLEVAR A SMITH A LOS CUARTELES DE LA RADIO**

OBJETIVOS DE BONI-FICACIÓN: **RESISTIR LA INVASIÓN, DESTRUIR LOS TANQUES**

OBJETOS DE BONIFICACIÓN: **6**

NOTA: En lugar de presentarlos en una misión aparte, los objetivos de bonificación han sido incorporados al final de la misión. Sólo accederás a ellos si encuentras todos los objetos de bonificación a lo largo de la misión principal.

Lleva a tus comandos al edificio donde el Boina Verde está prisionero. Libéralo y registra el mobiliario para encontrar los dos primeros objetos de bonificación. Ve al borde oeste del mapa y sube hacia el norte. Encontrarás un edificio donde el artificiero también está prisionero. En la planta baja, localiza en los armarios el tercer objeto.

Cerca del lugar donde los comandos se encontraban al inicio del nivel hay otro edificio donde retienen prisionero al francotirador. Atraviesa la puerta de entrada y busca en los cajones de la primera habitación para encontrar el cuarto objeto. Sube por las escaleras al primer piso. Entra en la habitación donde un guardia está mirando por la ventana y en los armarios localizarás el quinto objeto de bonificación.

El sexto se encuentra en una caja dentro de la cabina del avión estrellado. Salta al río y nada río abajo.



El objeto final se encuentra en el avión.





MISIÓN 9
EL CASTILLO COLDITZ

DETALLES DE LA MISIÓN

COMANDOS: **BOINA VERDE, FRANCOTIRADOR, CONDUCTOR, ESPÍA, LUPIN**

OBJETIVOS: **RESCATAR AL LADRÓN, RECUPERAR EL CÓDIGO TEMPLATE, RECOBRAR EL LIBRO DE CÓDIGOS Y EL PLANO ENCRIPTADO, ESCAPAR UTILIZANDO EL GLOBO**

OBJETOS DE BONIFICACIÓN: **30**



La misión con más objetos de bonificación.

ENTRA en el complejo y busca el edificio grande situado al sur de la puerta más al oeste. Mata al oficial del pequeño despacho y mira en su gabinete de archivos para encontrar el primer y segundo objeto de bonificación. El tercero está en la casa al norte de la fábrica. Elimina al soldado apostado en la ventana y registra el armario verde. Registra también el gabinete de archivos de la habitación adyacente para el cuarto y quinto objetos.

Adyacente a la fábrica del complejo hay una casa de tejado azul. Mira en los armarios de dentro para encontrar los objetos de bonificación sexto y séptimo.

En el edificio de tejado rojo, en dirección sur, hay un montón de mostradores de tiendas. Busca en ellos para los objetos octavo, noveno y décimo. Sube al segundo piso de este mismo edificio y registra el mostrador y las estanterías adyacentes para el undécimo. El objeto decimosegundo se halla en un cajón del dormitorio próximo al baño del edificio de tejado rojo. Vuelve a subir al segundo piso y registra armarios y cajones para los objetos de bonificación decimotercero y decimocuarto. Al oeste del edificio del tejado rojo hay tres casas en fila. Entra en la que se halla más al oeste y registra armarios y cajones para encontrar los objetos de bonificación decimoquinto, decimosexto y decimoséptimo.

Ve al patio del castillo y entra en el edificio de color marrón. El objeto decimooctavo está en los armarios de la cocina. Desciende por las escaleras del edificio y rebusca en las estanterías para encontrar los objetos decimonoveno y vigésimo. Regresa al patio y ve a al teatro junto a la torre de radio. Hay una habitación detrás del escenario. Busca en sus estanterías para el objeto de bonificación vigesimoprimero. Sube al segundo piso del teatro y mira por el mobiliario del escenario. En el segundo piso encontrarás los objetos vigesimosegundo, vigesimotercero y vigesimocuarto.

Una vez al final de la escalera que lleva al tercer piso, en el teatro, busca en las estanterías colgantes para los objetos de bonificación vigesimoquinto al vigesimooctavo. Registra el mobiliario de la habitación adyacente y localiza los dos últimos objetos.

MISIÓN «BONUS» 9

¡El mejor nivel del juego!

DETALLES DE LA MISIÓN

COMANDOS: **ARTIFICIERO, CONDUCTOR**

OBJETIVOS: **DESTRUIR TODOS LOS VEHÍCULOS ENEMIGOS**

ESTE CORTO nivel es un auténtico soplo de aire fresco después de la última misión. Salta dentro del tanque y aplasta a las fuerzas del Eje. Sencillo.



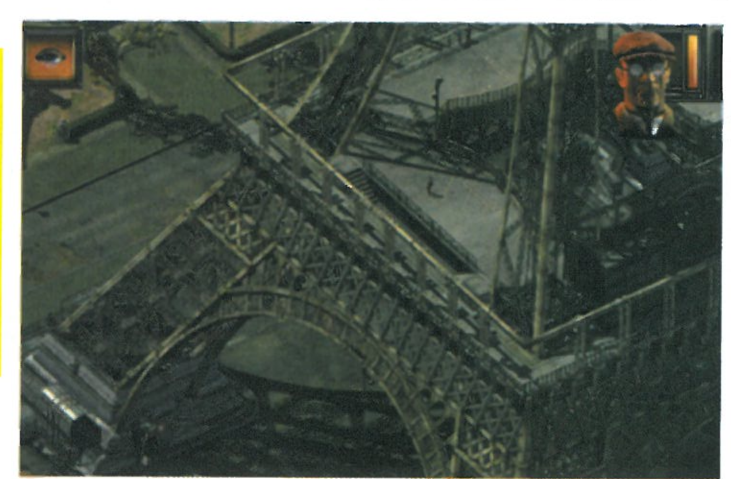
MISIÓN 10
¿ARDE PARÍS?

DETALLES DE LA MISIÓN

COMANDOS: **BOINA VERDE, FRANCOTIRADOR, ARTIFICIERO, CONDUCTOR, ESPÍA, NATASHA, LUPIN, WHISKEY**

OBJETIVOS: **DESCONECTAR EL MECANISMO DE DETONACIÓN, CONTACTAR CON NATASHA, UTILIZAR LA RADIO DE LA PARTE SUPERIOR DE LA TORRE EIFFEL**

OBJETIVOS DE BONIFICACIÓN: **17**



Salva la atracción turística más popular de París.

AL COMIENZO del nivel, mira en la basura junto a la escalera para encontrar el primer objeto de bonificación. Abre camino hasta alcanzar el segundo piso del hotel Maurice por la entrada del oeste. Mata al lugarteniente de la mesa y registra el gabinete de archivos para dar con el segundo objeto. Registra el mobiliario de la oficina junto a la puerta para el tercero. El cuarto objeto se encuentra en un despacho de la tercera planta. Busca y encuéntralo. Regresa a la planta baja, sal del hotel y vuelve a entrar por la puerta trasera. Registra la segunda habitación para obtener el quinto objeto de bonificación.

Utiliza el ascensor para subir al primer piso y entra en la habitación del líder de patrulla. Mátalo y mira en su mesa para encontrar los objetos sexto y séptimo. Vuelve al ascensor y sube al segundo piso. Los objetos octavo y noveno puedes localizarlos en los cajones de la habitación de los oficiales.

Vuelve a salir del hotel y entra por el bar de la planta baja. Rebusca hasta encontrar los objetos décimo y undécimo. Sube por las escaleras próximas al bar. Registra el mobiliario para dar con el objeto duodécimo. Continúa por la siguiente escalera y ve al segundo piso. Buscando por los muebles encontrarás los cuatro objetos de bonificación siguientes, hasta el decimosexto. El decimoséptimo y último se encuentra tras la siguiente escalera. Sube hasta el tercer piso y registra la habitación del arte.

MISIÓN «BONUS» 10



Corre hacia la libertad en el vehículo del enemigo.

DETALLES DE LA MISIÓN

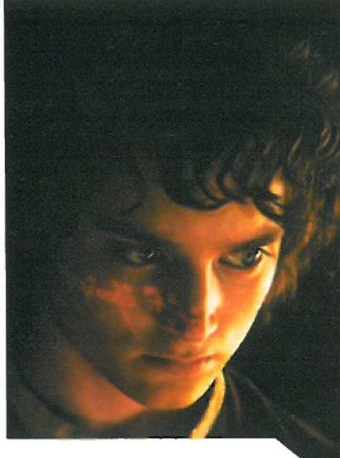
COMANDOS: **BOINA VERDE, FRANCOTIRADOR, CONDUCTOR, LUPIN**

OBJETIVOS: **ESCAPAR EN EL VEHÍCULO ENEMIGO**

LA ÚLTIMA misión del juego es sorprendentemente corta. Elimina al francotirador enemigo y arrástrate bajo la alambrada para recoger tu equipo de la caja metálica. Lanza cócteles Molotov a los nazis y cruza la trinchera. Salta al coche y huye del peligro en dirección norte.

En la Revista Oficial Xbox Edición Española queremos que saques el máximo provecho del potencial de tu consola Xbox. Por eso, te ofrecemos cada mes los estrenos de las mejores películas en DVD. Al salir de fábrica Xbox no reproduce DVD, sino que el usuario debe adquirir una unidad remota, constituida por un mando a distancia y un receptor infrarrojo que se conecta al puerto del controlador, para poder visualizar el DVD. Una vez instalada la unidad remota, Xbox ya estará preparada para reproducir DVD. Ponte cómodo, prepara las palomitas y... ¡Que empiece la función!





EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

CON LA AYUDA de un grupo de amigos y valientes aliados, Frodo Bolsón emprende un peligroso viaje hacia el Monte del Destino con la misión de descubrir el Anillo Único. Pero Saurón, el Señor Oscuro creador del Anillo, envía a sus servidores para perseguir al grupo. Si éste logra recuperar el Anillo, llegará el final de la Tierra Media... Así empieza la primera parte de la elogiada trilogía de *El señor de los Anillos*. Una leyenda hecha realidad que Columbia Tristar pone a la venta en una edición doble para los fieles seguidores de la literatura tolkiana, quienes en el mes de noviembre serán nuevamente recompensados con una espectacular edición de coleccionista que la distribuidora ya está ultimando.

EXTRAS

- Documentales del rodaje
- Clips sobre la Tierra Media
- Entrevistas a los actores
- Avance de *Las Dos Torres*
- Avance del videojuego
- Vídeo musical de Enya, *May It Be*
- Anticipo de la edición especial

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **PETER JACKSON**

INTÉRPRETES: **CATE BLANCHETT, ELIJAH WOOD, SEAN BEAN**

AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1, INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1 EX**

GÉNERO: **AVENTURA**

DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA TRISTAR**

LOS OTROS

ISLA DE JERSEY, 1945. La II Guerra Mundial ha terminado, pero el marido de Grace no vuelve. Educa sola a sus hijos en un aislado caserón victoriano dentro de las estrictas normas religiosas. Pero los niños sufren una extraña enfermedad: no pueden recibir directamente la luz del día. Los tres nuevos sirvientes que se incorporan a la vida familiar deben aprender una regla vital: la casa estará siempre en penumbra; nunca se abrirá una puerta sin cerrar antes la anterior. Alejandro Amenábar, uno de los directores con más éxito del cine español actual, dirige un filme magistral que recupera elementos del cine de terror de todos los tiempos. El joven realizador cuenta, además, con un reparto de lujo en el que destaca por encima de todos una rubia Nicole Kidman al más puro estilo *hitchcockiano*. Una edición de lujo en la que Amenábar se ha implicado totalmente.

EXTRAS

- Escenas eliminadas
- Documentales sobre los efectos especiales, rodaje, dirección artística, libro de los muertos y banda sonora
- *Trailer, teaser* y anuncios
- Audiocomentarios del director
- La casa: planos, dibujos y fotos
- Diseños de vestuario
- Material promocional
- Galería de fotos
- Cómo se hizo
- Extras ocultos

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **ALEJANDRO AMENÁBAR**

INTÉRPRETES: **NICOLE KIDMAN, CHRISTOPHER ECCLESTON, FIONNULA FLANAGAN**

AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DTS Y DOLBY DIGITAL 5.1 EX**

GÉNERO: **THRILLER**

DISTRIBUIDOR: **SOGEPAQ**

MONSTRUOS S.A.

(ED. ESPECIAL COLECCIONISTAS)

LOS CREADORES de *Toy Story*, ganadores del Premio de la Academia, abren las puertas de un divertido aunque temible y caótico mundo poblado de monstruos. Una nueva aventura generada por ordenador repleta de humor e imaginación, que desencadena auténticas carcajadas. Sulley y Mike son dos monstruos que trabajan en Monstruos S. A., la gran compañía procesadora de sustos del mundo. La mayor fuente de energía de su universo proviene de los gritos de los niños, asustados a través de monstruos que salen de sus armarios. Además, existe la creencia de que los niños son tóxicos por lo que cualquier contacto con ellos está prohibido. Así que cuando Boo, una niña, accidentalmente sigue a Sulley, éste ve peligrar su carrera y su propia vida...



EXTRAS

- Las nuevas aventuras de Monstruos
- Tomas falsas
- Historia del mundo de Monstruos
- Manual de empleados
- Monstruos del mes
- Cartas de asustadores
- Escenas eliminadas
- Comienzo original
- *Story boards*
- Recorrido aéreo por diferentes escenarios
- Fichas de Monstruos
- Diseño de Monstruópolis
- Guía de iluminación
- Guía de bromas
- Galería artística de Monstruópolis
- Animación
- Música y sonido
- *Trailer* y anuncio
- Galería de pósters
- Y más...

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **PETER DOCTER, DAVID SILVERMAN, LEE UNKRICH**

AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y DTS, INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**

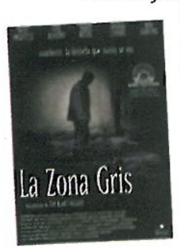
GÉNERO: **ANIMACIÓN**

DISTRIBUIDOR: **BUENA VISTA**



LA ZONA GRIS

CUENTA LA HISTORIA de un grupo de judíos que viven el drama de los campos de extermino nazis. Este grupo se verá en el dilema de tener que escoger entre delatar a sus compañeros judíos a cambio de algunos meses más de «vida» o morir. Trabajan en el crematorio de Auschwitz donde han encontrado una zona gris en las decisiones morales y éticas. En este miserable marco, los prisioneros se obsesionarán, además, con la idea de salvar a una chica de 14 años que milagrosamente escapó de la muerte en las cámaras gas. Un filme devastador que narra las barbaridades del genocidio nazi. Harvey Keitel y Mira Sobrino realizan un excelente trabajo.

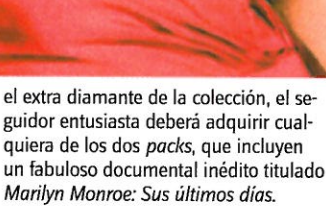


INFORMACIÓN DEL DVD
DIRECTOR: **TIM BLAKE NELSON**
INTÉRPRETES: **DAVID ARQUETTE, STEVE BUSCEMI, MIRA SORVINO**
AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1, INGLÉS EN ESTÉREO**
GÉNERO: **DRAMA**
DISTRIBUIDOR: **FILMAX**

ESPECIAL MARILYN MONROE

LOS MILES de seguidores que la rubia de Hollywood tiene repartidos por todo el mundo están de enhorabuena. Con motivo del 40 aniversario de su fallecimiento, la distribuidora Fox pone a la venta dos *digipacks* con doce títulos inolvidables: *Niebla en el alma*, primer papel protagonista de Marilyn Monroe quien trabaja a las órdenes de Roy Baker (1952); *Me siento rejuvenecer*, comedia dirigida por Howard Hawks en la que comparte plantel con Cary Grant (1952); *Niágara*, de Henry Hathaway (1953); *Los caballeros las prefieren rubias*, comedia musical dirigida por Howard Hawks (1953); *Cómo casarse con un millonario*, realizada por Jean Negulesco y con una espectacular Lauren Bacall como compañera de reparto (1953); *Río sin retorno*, donde Otto Preminger dirige a la diva junto a Robert Mitchum (1954); *Luces de candilejas*, de Walter Lang (1954); *La tentación vive arriba*, del gran Billy Wilder que resultó ser el director que la catapultó como actriz definitivamente (1955); *Bus Stop*, dirigida por Joshua Logan (1956); *Con faldas y a lo loco*, una comedia entrañable en la que repite con Billy Wilder y se codea en escena con Tony Curtis y Jack Lemmon (1959); *El multimillonario*, dirigida por un genial George Cukor (1960); y *Somethings Got To Live*, el último filme de Marilyn Monroe dirigido por George Cukor, que perdió a su protagonista antes de finalizar el rodaje (1962).





EXTRAS

SON COMUNES a casi todos los títulos e incluyen *trailers* y fotografías. Destacan los extras que incluye el DVD de *Con faldas y a lo loco*: documental *Retrospectiva nostálgica*, detrás de las cámaras: *Recuerdos de las dulces Sues*, galería virtual de recuerdos, *trailers* y galería de fotos. Para conseguir el extra diamante de la colección, el seguidor entusiasta deberá adquirir cualquiera de los dos *packs*, que incluyen un fabuloso documental inédito titulado *Marilyn Monroe: Sus últimos días*.

ALQUILER

YO SOY SAM

UN DRAMA familiar en que Sam, un deficiente mental debe lucha por mantener la custodia de su hija porque el Estado mantiene la firme opinión de que no está capacitado para encargarse de su educación.

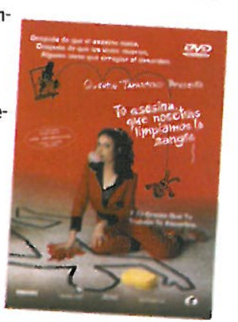


De su defensa se encarga un abogada de renombre, cuyo desinterés y frialdad cambian tras descubrir el profundo amor que Sam siente por su hija y darse cuenta de su capacidad para responsabilizarse de ella. Jessie Nelson dirige un conmovedor filme en el que destaca un fabuloso elenco de actores capitaneado por los veteranos Sean Penn (nominado al Oscar al Mejor Actor) y Michelle Pfeiffer. Además, cuentan con un pequeño gran descubrimiento en el papel de la hija de Sam, Dakota Fanning. Mención especial merece la banda sonora compuesta en su totalidad por temas clásicos de los Beatles.

INFORMACIÓN DEL DVD
DIRECTOR: **JESSIE NELSON**
INTÉRPRETES: **SEAN PENN, MICHELLE PFEIFFER, DAKOTA FANNING, LAURA DERN**
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
GÉNERO: **DRAMA**
DISTRIBUIDOR: **TRI PICTURES**

TU ASESINA, QUE NOSOTRAS LIMPIAMOS LA SANGRE

YA DESDE su infancia, Gabriela estaba fascinada por lo prohibido y por lo que aterrorizaba a los demás. Ahora muestra deseos no sólo de entender la muerte, sino también de sentir su presencia, notar su esencia y experimentar su horror. Pero la fascinación de Gabriela se tornará en una obsesión cuando empieza a seguir la pista de un asesino en serie conocido como «Sangre Azul», al que la policía aún no ha logrado detener. Ella encontrará la manera de estar cerca de su crimen más recientes... Una comedia de lo más escabrosa que cuenta con el beneplácito del elogiado Quentin Tarantino, que en esta ocasión firma como guionista y productor.



INFORMACIÓN DEL DVD
DIRECTOR: **REB BRADDOCK**
INTÉRPRETES: **ANGELA JONES, WILLIAM BALDWIN, BRUCE RAMSAY**
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY SURROUND, CATALÁN EN DOLBY DIGITAL 2.0**
GÉNERO: **COMEDIA**
DISTRIBUIDOR: **LAUREN FILMS**

UNA MENTE MARAVILLOSA

GANADORA de cuatro estatuillas de la Academia, incluida la de Mejor Película, *Una mente maravillosa* está dirigida por Ron Howard y producida por su habitual colaborador Brian Grazer, ambos galardonados con un Oscar. En esta ocasión Russell Crowe se despoja de su vestimenta de gladiador para meterse en la piel del extraordinario matemático John Nash, un papel muy duro, aunque merecidamente recompensado con el Oscar al Mejor Actor. En él interpreta a un hombre que cuando se encuentra al borde del reconocimiento internacional se ve implicado en una misteriosa conspiración. Su compañera de reparto, Jennifer Connelly, encarna a la entregada esposa de Nash con tal fidelidad y realismo que también vio recompensada su labor con el Oscar a la Mejor Actriz de Reparto.



INFORMACIÓN DEL DVD
DIRECTOR: **RON HOWARD**
INTÉRPRETES: **RUSSELL CROWE, JENNIFER CONNELLY, ED HARRIS, PAUL BETTANY**
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
GÉNERO: **DRAMA**
DISTRIBUIDOR: **DREAM WORKS/UNIVERSAL**



PRÓXIMO NÚMERO
REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

EN EL DVD
DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



»CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER
Este divertido y alocado juego de conducción hace su tan esperada entrada en Xbox.

»HUNTER: THE RECKONING
Ayuda a cuatro cazadores en su misión de limpiar la ciudad de los zombies que la habitan.

»TAZ WANTED
Acompaña al pequeño diablillo más famoso de todos los tiempos en sus divertidas aventuras.

»BATTLE ENGINE AQUILA
Intenta salir intacto de las intensas batallas aéreas que se librarán en el cielo.

» ¡VÍDEOS EN EL DVD!

- »ROCKY
- »PROJECT BG&E
- »SLAM TENNIS
- »TERMINATOR: DAWN OF FATE
- »XIII
- »MERCEDES-BENZ WORLD RACING
- »ROBOTECH: BATTLECRY
- »HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
- »DEAD TO RIGHTS
- »ENCLAVE

... Y más vídeos de juegos Xbox

NUEVOS ANÁLISIS

- »SSX Tricky
- »Buffy's: The Vampire Slayer
- »Splash Down
- »Antz Extreme Racing

... Y más análisis de nuevos juegos para Xbox.

PRIMEROS VISTAZOS

- »B.C.
- »LAMBORGHINI
- »SILENT HILL 2

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.

EL FIN DEL MUNDO HA SIDO RECIBIDO CON UN ENTUSIASMO INUSITADO.

"La primera compra obligada para todo usuario de Xbox ya tiene nombre." MeriStation

"Los gráficos son los mejores que han pasado por una pantalla o monitor. La música es genial, el sonido está a la misma altura. La perfección ya existe." Superjuegos

"Sencillamente el mejor juego creado hasta el momento para Xbox. Uno de los mejores "shooters" de todos los tiempos." Revista Oficial Xbox. Edición Española



Hasta la fecha, salvar a la humanidad de la destrucción total no sólo ha sido una acción unánimemente aclamada por la crítica, también la han disfrutado a muerte. Es bonito saber, que incluso en estos días oscuros, el espíritu humano sigue brillando. Lástima que tenga que ser destruido por completo.

www.xbox.com/es/halo

PLAY MORE. PLAY HALO.™





TOTALMENTE EN CASTELLANO